

Micro
NEWS
15 F
POSTER BARGON
PARAIT LE 1er ET LE 15
LES OVNIS SONT LA
INTERVIEW Mme SOLEIL
REPORTAGES MICROPROSE MIRRORSOFT
3615 GAGNEZ UN 1040 STE
NUMERO ZARBI
15 MAI 1990/N°35
BELGIQUE 110 FB - SUISSE 4,70 FS - CANADA $ 4,25
M 2843 35 - 15,00 F



l'AMIGA 500 prend les couleurs de vos passions.

Trois coffrets. Dans chacun un micro-ordinateur AMIGA 500, et sa souris : voilà pour le matériel. Les logiciels différents dans chaque coffret, ils ont été sélectionnés pour répondre à vos attentes et à vos passions. A vous de choisir.

3990F ttc

AMIGA 500 STARTER : pour les passionnés de découvertes

Vous débutez en informatique, vous êtes ambitieux, vous voulez le maximum dans tous les domaines, aussi bien pour vos études que pour votre détente. Avec l'AMIGA 500 vous trouverez 5 logiciels performants :
Un traitement de texte simple d'emploi mais riche de possibilités, **KindWords**®
Pour réaliser aussi bien des dessins style BD que des schémas techniques, **FusionPaint**®.
Un jeu d'action, à la recherche du trésor du Graal, **Indiana Jones and the last Crusade**®.
Le monde fascinant du Football, d'un réalisme stupéfiant, **Kick Off**®.
Un simulateur de vol qui vous fera vivre toutes les émotions des combats aériens, **F/A - 18 Interceptor**®.



AMIGA 500 ALTER-AUDIO*® : pour les passionnés de décibels

Auprès de l'AMIGA 500, un logiciel séquenceur, une interface et des câbles MIDI. Une cassette audio d'initiation pour démarrer rapidement l'apprentissage du MIDI. Une solution complète pour composer et éditer des partitions musicales : un véritable studio de musique !

3990F ttc

AMIGA 500 HOME OFFICE KIT : pour les passionnés de "visual communication"

Dans ce pack, l'AMIGA 500 et 5 logiciels qui ont fait leur preuve.
Le traitement de texte haut de gamme, **KindWords 2.0**®.
Pour réaliser vos maquettes (textes et graphiques), **Pagesetter**®.
Une banque d'images fabuleuses : 200 graphiques présélectionnés, **Artist'Choice**®.
35 polices de caractères des plus classiques aux plus originales, **Calefonts**®.
Pour créer votre propre base de données textes, graphiques et sons, **Infofile**®.

* Disponible en Juin



AlterAudio est une marque déposée de The Disc Company Inc. F/A - 18 Interceptor est une marque déposée de Electronic Arts Inc. Indiana Jones est une marque déposée de Lucas Inc. Kick Off est une marque déposée de Anco Ltd. KindWords, FusionPaint, Artist Choice, Infofile et Calefonts sont des marques déposées de The Disc Company Inc. Pagesetter est une marque déposée de Gold Disk Inc.

L'AMIGA 500 est actuellement le micro-ordinateur le plus étonnant de sa génération. Ses principales caractéristiques : forme compacte, microprocesseur puissant, simplicité d'utilisation grâce à sa souris et à ses menus déroulants.

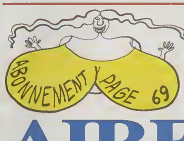
Haute définition de l'image. 4096 couleurs. Son stéréo. Mémoire 512 Ko extensible à 8 Mo. Multitâche il vous permet de lancer plusieurs programmes à la fois.

Nom________ Age________ Adresse________
________ Tél ________

MN 15/05/90

Désire recevoir une documentation sur :
☐ l'AMIGA 500 ☐ le STARTER ☐ l'ALTER-AUDIO ☐ le HOME OFFICE KIT

COMMODORE - 152, Avenue de Verdun 92137 ISSY-LES MOULINEAUX
MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.



SOMMAIRE

PECHE LUDICIEL

Argh, nous sommes tous des mutants mais nous ne le savions pas ! Après le péché originel, le péché ludiciel s'est en effet greffé sur nos neurones sans que nous y prenions garde. Qui va s'en préoccuper ? Eux ! Them ! Les rencontrés du troisième type - ces extraterrestres qui survolent l'Europe depuis bientôt six mois et que des centaines de témoins ont vu.

Pour eux, notre activité microludique sera considérée comme l'ultime tabou, le huitième péché capital, le crime contre-nature - le jeu d'extermination de leur race.

Que va-t-il se passer ? Comment vont-ils riposter ? Quelles seront nos chances de survie ? Au secours Germaine ! Où est la réponse ? Dans Micro News bien sûr, avec Madame Soleil et bien d'autres rubriques (y compris *Astro-Micro*) qui solutionnent, une fois de plus, votre quête existentielle.

Et ce numéro restera inscrit dans vos esprits comme une authentique prophétie. Alors les temps sont venus de tourner la page... Dépêchez-vous, ils arrivent !

Jean-Michel Berté





CRYO

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là.
Perdue dans ses Rêves Electriques.
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier Bleu
un Sourire Etrange
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...



ATARI • AMIGA • PC & COMPATIBLES • AMSTRAD

EXTASE

UN JEU DE **REMI HERBULOT** • PROGRAMMATION **PATRICK DUBLANCHET** • GRAPHISME **MICHEL RHO** • SON **STEPHANE PICQ** • MUSIQUE **PH. EIGEL & A. DEVOS/ THE BULGARIAN VOICES** • REMIX **REMI HERBULOT** • EDITION **VIRGIN MUSIQUE**

L'ULTIME **ARCADE/STRATEGIE**





MICROPROSE EUROPEEN

Bien des changements sont intervenus chez Microprose depuis 1986, époque à laquelle la firme se contentait d'importer ses jeux directement des Etats-Unis...

En ce temps-là, leurs produits étaient surtout des logiciels très spécialisés - des simulations de guerre pour la plupart : *F-15 Strike Eagle*, *Airbone Ranger*, *Gunship*. Maintenant, près d'un an après le lancement de Telecomsoft, ils produisent toujours autant de simulations mais aussi toute une variété de produits. L'année dernière, *Stunt Car Racer* et *RVF Honda* ont été acclamés dans toute la presse et cette année *Midwinter* semble devoir les surpasser. Leurs cinq labels sont maintenant regroupés sous trois marques : **Rainbird** pour les jeux complexes, **Microstyle** pour les jeux d'action et **Microprose** pour les bonnes vieilles simulations. Aux Etats-Unis, ils développent même une machine d'arcade basée sur *F-15* qui devrait atteindre l'autre côté de l'Atlantique avant la fin de l'année. Leur quartier général pour l'Europe se situe dans la petite ville de Tetbury en Angleterre. Ils viennent juste de déménager dans de plus grands bureaux et au lieu de se contenter de seulement distribuer les produits américains, **Microprose Europe** développe directement ses propres softs "faits maison". L'entreprise a su trouver sa propre place sur le marché : les jeux disposant d'une durée de vie très longue sont les plus intéressants pour les joueurs. Alors quoi de neuf pour les mois à venir ?

F-19 Stealth Fighter


Oriental Games

AIR MARTIAL

Le premier sur la liste est **Oriental Games** (sur toutes les machines). Il sera programmé sur place par Kevin Buckner, qui travaille depuis deux ans pour Microprose USA. Un traditionnel jeu de castagne composé de trois disciplines : le kung-fu, le kendo, et le kyo-kus-hin-kai (figures libres). Il existe un mode entraînement et un mode tournoi - jusqu'à seize joueurs peuvent y participer. Cependant *Oriental Games* se distingue vraiment des autres jeux de ce genre par les mouvements de combat qu'il propose. Vous pouvez choisir vous-même à quelle position du joystick correspond tel ou tel coup. La reprogrammation des mouvements a été sucrée sur les versions 8 bits, mais en lieu et place vous avez droit à une épreuve de sumo. Comme l'explique Kevin, la chose la plus difficile a été de développer l'intelligence artificielle des personnages dirigés par l'ordinateur. Le produit fini propose des combattants qui analysent votre stratégie et réagissent en conséquence. Si vous utilisez toujours les mêmes coups, votre adversaire saura en tirer parti.


Adrian Parr, P.-D.G. de Microprose.

FOUTU FOOT !

Comme par hasard juste à temps pour la Coupe du Monde, voilà **International Soccer Challenge**, le premier jeu de football à utiliser

d'excellents effets de perspective en 3D. C'est vraiment très impressionnant, mais comme les programmeurs travaillent encore sur l'intelligence artificielle des joueurs, il est difficile de dire pour le moment si la jouabilité sera à la hauteur des graphismes. Le produit terminé devrait comprendre tous les coups du football · corners, remises en jeu, coups francs, hors-jeu etc.

LE MUR DU SON

Malcolm Hell, Tim Walter et Adrian Scotney travaillent quant à eux sur la conversion pour ST et Amiga de **F-19 Stealth Fighter**, développé à l'origine sur PC aux Etats-Unis. Ils ont mis plus de douze mois à rassembler des routines de programmation ultrasecrètes, mais le résultat - une 3D extrêmement fluide et incroyablement rapide - en vaut la chandelle.

Sur le siège du plus célèbre des chasseurs américains, vous allez disposer de cinquante fonctions et de dix-sept armes différentes. Il y a trois niveaux de difficulté, trois situations de combat au choix et d'innombrables missions - qui vont de l'espionnage à la guerre totale. Inévitablement, les trois programmeurs ont dû passer leur jeunesse à jouer avec l'original sur PC. "Je croyais qu'on finirait par s'en lasser, mais on découvre sans cesse de nouvelles choses que l'on n'avait pas vues." Avec en plus des sons digitalisés et une animation meilleure, les deux conversions devraient sans aucun doute faire un carton.

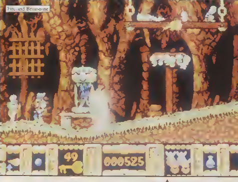

Malcolm Hell, Tim Walter et Adrian Scotney

VIKING OU NABAB ?

Fire and Brimstone (sur ST et Amiga) nous entraîne dans un monde totalement opposé : un jeu de plate-forme constitué de neuf mondes et qui raconte le combat de Thor contre Hel, la divinité démoniaque de Nilfheim. Des trésors cachés, des monstres flamboyants et tout un paquet d'autres créatures effrayantes qui feront tout pour vous arrêter - sans oublier un nombre incroyable de pièges inattendus. Il y a des potions et des armes à collecter et des énigmes tortueuses à résoudre. Les graphismes et l'animation - excellents - n'arrivent pas toutefois à compenser la complexité de l'intrigue. Même les professionnels du jeu de plate-forme auront du mal à reprendre leur souffle.

Bientôt disponible sur PC et compatibles, **Railroad Tycoon** devrait atterrir sur vos écrans dans les prochains mois. L'action se déroule au 19ème siècle, à l'époque où l'on pouvait se construire un empire avec une compagnie de chemin de fer - en gérant son capital, en posant des voies, en reliant les villes et en faisant face aux urgences.

Souhaitons que tous ces titres aient une durée de vie longue et pleine de succès. Seul le temps nous le dira... Mais comme *Tower of Babel* et *Midwinter* qui ont marqué les mémoires, ils devraient faire un tabac... **Kati Hamza**



Fire and Brimstone

BRODERBUND FAIT DES BONDS !

En France, la société Broderbund est surtout connue grâce au succès de jeux tels *Karatéka*, *Wings of Fury* ou *Shufflepuck Café*. Mais Broderbund c'est aussi quelques utilitaires comme *Printshop*, *Fantavision* (à ce jour, le créateur de dessins animés le plus facile d'emploi), ou prochainement **Banner Mania**, un logiciel qui vous permettra de créer puis de sortir sur imprimante des banderoles de grand format - calicots très pratiques pour aller manifester contre les centrales nucléaires, les chasseurs de tourterelles lyncheurs de Bougrain-Dubourg, ou l'abus de sexe dans Micro News

Distribués en France par Loriciel, les nouveaux jeux s'annoncent particulièrement alléchants. Tout d'abord, les vieux renards qui possédaient un Apple aux temps héroïques de la micro seront heureux d'apprendre le retour d'un jeu qui fit les belles heures de leur machine : **Carmen San Diego** sur Macintosh, PC, Amiga, ST et CPC. A la poursuite d'un gang de voleurs d'œuvres d'art, vous visitez les plus grandes villes du monde en récoltant des indices qui vous permettront d'établir un portrait robot du malfaiteur. Dès que vous disposez d'une description suffisamment détaillée, vous transmettez vos informations au fichier central qui vous délivrera un mandat d'amener pour arrêter le coupable. Cette aventure vous permettra au passage d'améliorer vos connaissances en géographie sans pour autant avoir l'impression de suivre un cours barbant.

Prince of Persia

Mais le plus spectaculaire - et le plus attendu - est encore **Prince of Persia**, le dernier jeu de Jordan Mechner, l'auteur de l'inoubliable *Karateka*. Trois ans de préparation ont été nécessaires à la réalisation de ce soft dont l'animation dépasse encore en beauté celle, pourtant presque parfaite, des personnages de *Karateka*. Jamais aucun sprite n'a eu une allure aussi réaliste et la version que nous avons vu tournait pourtant sur un PC, machine peu réputée pour sa rapidité d'animation. Le degré de perfection dépasse même celui de l'animation des personnages de *Dragon's Lair* ou *Space Ace*. De plus l'action est ici parfaitement jouable car votre personnage réagit instantanément aux commandes. Avec 12 images par secondes, on atteint presque la qualité d'un film - au cinéma, on compte 24 images par seconde, sauf dans les dessins animés japonais de type goldorakien, où ce serait plutôt une image toute les 24 secondes. Le héros court, freine, bondit, s'élance dans le vide, s'agrippe aux corniches, se hisse à l'étage supérieur à la force des poignets, tout cela avec une grâce rarement égalée. Mais l'intérêt du jeu ne se limite pas à l'animation, vous allez devoir retrouver une princesse à travers 12 niveaux de jeu, soit plus de 250 écrans ! L'action est parsemée de combats à l'épée très bien réalisés (attaque, parade, riposte) mais le plus difficile est encore de se frayer un chemin à travers un véritable labyrinthe de pièces truffées de pièges. Heureusement, vous disposez de vies infinies mais vous n'avez qu'une heure pour rejoindre la princesse et l'épouser. Ce délai écoulé, vous serez impitoyablement exécuté. Des versions Amiga et ST sont en cours de développement mais le jeu ne devrait malheureusement sortir qu'au mois de septembre. Ça risque d'être très très dur de patienter jusque là !

Marc Lacombe





LA BEARNAISE MONTE

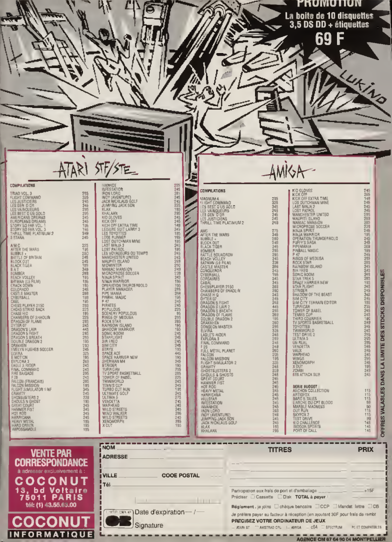
Au cœur du Béarn, dans la bonne ville de Pau, une société d'informatique fait de plus en plus parler d'elle. Il s'agit de Base 4, dont quatre points de vente arborent désormais l'enseigne - et ce n'est pas fini. L'année 90 s'avère d'ores et déjà fertile. Elle verra par exemple naître de nombreux magasins franchisés qui conféreront à *Base 4* une crédibilité digne des grands ténors de la vente informatique.

Pour faire face à cette expansion galopante, Base 4 recherche des vendeurs en micro informatique de loisir. Si cela vous tente, contactez *Base 4 - 11, rue Samonzet, 64000 Pau*, ou téléphonez au 59.83 78 78.

Vendre des micros, c'est bien .. Faire preuve d'originalité, c'est mieux. *Base 4* n'en manque pas, comme nous le prouve l'idée de "musée itinérant de la micro" qui germe dans l'esprit du responsable de la société, Eric Grenier. D'ailleurs, si vous possédez dans votre grenier (amusant, non ?) ou dans un placard une "antiquité" datant du début des années 80, n'hésitez pas à contacter Eric, vous en ferez un homme heureux...



Daily Sport
MAN. UTD BOUGHT FOR £28 MILLION
MANCHESTER UNITED
LE JEU OFFICIEL DE FOOTBALL
1 5 MÉGA D'IMAGE DONT 480 K ONT ÉTÉ UTILISÉS POUR CRÉER LE STADE DE MANCHESTER UNITED SUR PLUS DE 15 ÉCRANS DIFFÉRENTS
CARACTÉRISTIQUES :
1 UN JEU D'ARCADE COMPLET
PENALTIES, CORNERS, COUPS-FRANCS, RALENTIS, AFFICHAGE PERMANENT DES SCORES A L'ÉCRAN, ARBITRE, ARBITRES DE TOUCHE
2 GESTION DU JEU
PLEINEMENT ANIMÉE PAR ICÔNE, SÉLECTION D'ÉQUIPE, LISTE DES BLESSÉS, STATUT DES JOUEURS, ENTRAINEMENT DES JOUEURS, ARTICLES DE PRESSE, TIRAGE AU SORT POUR LES MATCHS DE COUPE, TRANSFERT DE JOUEURS (ACHAT-VENTE), CALENDRIER DES MATCHS.
DISPONIBLE SUR : AMIGA ET ATARIST
BIENTÔT DISPONIBLE SUR : IBM PC, ARCHIMEDES, KONIX MULTISYSTÈME, SPECTRUM (CASSETTE ET DISQUE), CBM 64 (CASSETTE ET DISQUE), AMSTRAD CPC (CASSETTE ET DISQUE), MSX (CASSETTE)
KRISALIS SOFTWARE TEQUE HOUSE MASONS YARD DOWNS ROW MOORGATE ROTHERHAM S60 2HD
PHOTOS D'ÉCRAN SUR AMIGA
KRISALIS SOFTWARE LTD
Distribué par UBI SOFT
, voie Félix Eboue 94021 CRETEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente


PROMOTION
La boite de 10 disquettes
3,5 DS DD + étiquettes
69 F
LUKIND
ATARI STF/STE
COMPILATIONS
TRIAD VOL. 3 285
FLIGHT COMMAND 325
LES JUSTICIERS 245
LES GEN D OR 245
LES VAINQUEURS 295
LES BEST D US GOLD 295
AMERICANS DREAMS 245
EUROPEANS DREAMS 245
STORY SO FAR VOL. 1 195
STORY SO FAR VOL. 3 195
THRILL TIME PLATINIUM 2 249
5 STARA 245
A M C 225
AFTER THE WARS 195
BUBBLE + 280
BATTLE OF BRITAIN 245
BLOCK OUT 245
BLACK TIGER 199
B A T 349
BOMBER 289
BEACH VOLLEY 195
BATMAN (LE FILM) 195
CRACK DOWN 195
COLORADO 245
CASTLE MASTER 269
CYBERBALL 199
CASL 195
CHESS PLAYER 2150 299
CHO4S STRIKE BACK 225
CHASE H/Q 195
CHAMBERS OF SHAOLIN 225
DRAGON OF FLAME 285
DYTER 07 245
DRAGON'S LAIR 445
DRAGON S FIGHT 285
DRAGON S BREATH 295
DOUBLE DRAGON 2 195
DRAKKEN 290
EMELYN HUGHES SOCCER 245
ELVIRA 325
E MOTION 195
EXPLORA 3 289
EAGLE S RIDER 245
FINAL COMMAND 245
FIRE BAIGADE 295
F 29 245
FALCON (FRANCAIS) 285
FALCON MISSION 195
FLIGHT SIMULATOR II NF 345
GRAVITY 245
GHOSBUSTERS 2 239
GHOULS N GHOST 195
GREAT COURT 245
HAMMER FIST 245
HOT ROD 245
HARRICANA 245
HEAVY METAL 195
HARD DRIVIN 195
IMPOSSAMOLE 195
IVANHOE 225
INFESTATION 245
IRON LORD 285
INDY (AVENTURE) 245
JACK NICKLAUS GOLF 245
JUMPING JACK SON 225
KLAX 195
KHALAAN 295
KID GLOVES 245
KICK OFF 245
KICH OFF EATRA TIME 149
LEISURE SUIT LARRY 3 345
LES TOYOTTES 195
LODE RUNNER 195
LOST DUTCHMAN MINE 195
LAST NINJA 2 245
LOST PATROL 195
LES VOYAGEURS DU TEMPS 245
MANCHESTER UNITED 245
MAUPITI ISLAND 269
MIDWINTER 290
MANIAC MANSION 249
MICROPROSE SOCCER 239
NINJA SPIRIT 243
NINJA WARRIOR 195
OPERATION THURDERBOLD 195
PLAYER MANADER 285
PIPE MANIA 269
PINBAL MAGIC 195
P 47 245
PIRATES 245
POPULOUS 225
SCENERY POPULOUS 95
RINGS OF MEDUSA 295
ROCK STAR 285
RAINBOW ISLAND 195
SHADOW WARRIOR 195
SONIC BOOM 245
STARFLIGHT 245
SIR FRED 245
SIM CITY 245
STRYX 195
SPACE ACE 445
SPACE HARRIER NEW 195
SHERMAN M4 245
STRIDER 195
TURRICAN 285
TV SPORT BASKETBALL 285
TOWER OF BABEL 225
TWINWORLD 245
TENNIS CUP 245
TURBO OUT RUN 195
ULTIMATE GOLF 245
ULTIMA 5 275
VENDETTA 245
WARHEAD 245
WILD STREETS 245
WIND WALKER 289
WILD STREETS 245
XENOMORPH 289
X OUT 195
AMIGA
COMPILATIONS
MAGNUM 4 285
FLIGHT COMMAND 325
LES BEST D US GOLD 345
LES VAINQUEURS 245
LES GEN D OR 245
LES JUSTICIERS 245
THRILL TIME PLATINIUM 2 249
AMC 275
AFTER THE WARS 245
BUBBLE + 280
BLOCK OUT 249
BLACK TIGER 245
BOMBER 295
BATTLE SQUADRON 295
BEACH VOLLEY 245
BATMAN (LE FILM) 239
CASTLE MASTER 269
CONQUEROR 245
CYBERBALL 195
CORSAIRES 245
CABAL 245
CHESSPLAYER 2150 288
CHAMBERS OF SHAOLIN 280
CHASE H Q 245
DYTER 07 245
DRAGON S FIGHT 248
DRAGON S LAIR 2 445
DRAGON S BREATH 295
DRAGON OF FLAME 269
DOUBLE DRAGON 2 195
DRAKKHEN 280
DONGEON MASTER 295
ELVIRA 328
EAGLE'S RIDER 245
EXPLORA 3 289
FINAL COMMAND 245
F 29 249
FULL METAL PLANET 280
FALCON 295
FALCON MISSION 195
FLIGHT SIMULATOR 2 335
GRAVITY 245
GHOSTBUSTERS 2 239
GHOULS & GHOSTS 245
GREAT COURT 245
HAMMER FIST 245
HOT ROD 245
HEAVY METAL 245
HARRICANA 245
HILLSFAR 245
INFESTATION 245
INVANHOE 245
IRON LORD 289
INDY (AVENTURE) 249
JUMPING JACK SON 245
JACK NICKLAUS GOLF 245
KLAX 195
KHALAAN 295
KID GLOVES 245
KICK OFF 265
KICK OFF EXTRA TIME 149
LOS DUTCHMAN MINE 245
LAST NINJA 2 245
LOST PATROL 245
MANCHESTER UNITED 295
MAUPITI ISLAND 289
MANIAC MANSION 285
MICROPROSE SOCCER 239
NINJA SPIRIT 245
NINJA WARRIOR 195
OPERATION THUNDERBOLD 245
PUFFY'S SAGA 245
PIPEMANIA 269
PINBALL MAGIC 199
P 47 245
RINGS OF MEDUSA 295
ROCK STAR 285
RAINBOW ISLAND 245
SIR FRED 245
SONIC BOOM 249
STAR TREK 5 285
SPACE HARRIER NEW 195
STAR FLIGHT 245
STRIDER 245
SHADOW OF THE BEAST 349
SIM CITY 245
SIM CITY TERRAIN EDITOR 195
TURRICAN 235
TOWER OF BABEL 245
TENNIS CUP 245
THIRD COURRIER 180
TV SPORTS BASKETBALL 249
TOYOTTES 245
TWINWORLD 245
TEST DRIVE 2 255
ULTIMA 5 295
UN REAL 295
VENDETTA 245
VAUX 245
WARHEAD 245
WINGS 295
XENOMORPH 245
X OUT 195
ZOMBI 245
888 ATTACK SUB 245
SERIE BUDGET
ARCHON COLLECTION 115
ARTIOFOX 115
BARD S TALES 115
L ARCHE DU CPT BLOOD 99
MARBLE MADNESS 90
OUT RUN 115
SKYFOX 2 115
TEST DRIVE 99
BIO CHALLENOE 145
INDOOR SPORTS 145
PORT OF CALL 145
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00
COCONUT
INFORMATIQUE
NOM
ADRESSE
VILLE
COOE POSTAL
Tél
Date d'expiration — / —
Signature
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage +15F
Préciser Cassette Disk TOTAL à payer
Règlement : je joins chèque bancaire CCP Mandat lettre CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
ATARI ST
AMSTRAD CPC
AMIGA
C64
SPECTRUM
PC ET COMPATIBLES
AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

NEWS

LA SECTE NOIRE

Les p'tits gars de Lankhor (salut Catherine !), après l'excellentissime *Maupiti Island*, au lieu de couler des jours paisibles à l'ombre d'un cocotier et de se laisser bercer par le doux murmure de la mer, se sont remis au turbin. Doucement mais sûrement, ils sortent un logiciel d'aventure pour Amstrad CPC (eh oui ! il bouge encore) : **La Secte Noire.**

Il s'agit ni plus ni moins du premier jeu se déroulant dans le Périgord. Ça sent bon le terroir ! Mais saviez-vous que cette région renommée pour sa gastronomie était également célèbre pour ses légendes ? Nous sommes à Issegeac, un petit village en apparence bien tranquille, mais qui abrite un terrible secret. Il y a bien longtemps, d'étranges disparitions plongèrent la population dans la terreur. Les habitants firent alors appel au grand Homorius, un exorciste de renom. Le calme revint rapidement et avant son départ il remit à votre grand-père un grimoire qui assura la sécurité de vos concitoyens jusqu'au jour où un inconnu tua votre aïeul et déroba la précieuse relique. A vous de jouer donc ! Courage et patience.

Au travers de ce jeu entièrement dessiné sur Amstrad en mode 1 (4 couleurs), vous découvrirez 34 lieux et places, plus de 140 indices essaimés un peu partout, la gestion du jour et de la nuit et un analyseur syntaxique performant (mais pas de synthèse vocale).

Ce logiciel promet de longues heures de recherche aux détectives en herbe. Dis monsieur Lankhor, tu pourrais me faire le même pour mon ST ?

LA SECTE NOIRE 11H00
LA CHAPELLE DU NORD
>ouvre porte
AVEC QUOI?



CONTRE TOUT CHACAL !

Attention les yeux ! L'univers des superhéros déboule une nouvelle fois sur vos moniteurs : Flash Gordon, Mandrake le Magicien, Lothar l'homme le plus fort du monde, le Fantôme et ses tigres sont les vedettes de **Defenders of the Earth.** Un superjeu d'arcade inspiré de la série TV du même nom. Vous incarnez Flash Gordon et défiez l'impitoyable Ming dans sa forteresse. L'innommable foie jaune a kidnappé les enfants des défenseurs - ça va barder ! Flash se lance, flingue à la main, à la recherche de ses mouflets et peut à tout moment se faire aider par ses potes. L'animation des personnages, bonne sans être renversante, bénéficie de graphismes soignés et d'un scrolling horizontal fluide. Les différents niveaux regorgent de pièges, d'armes cachées dans les murs et d'ennemis redoutables - dont un robot géant vraiment géant. Cette adaptation constitue une formidable réussite. Enfin des superhéros à la hauteur sur nos micros - on n'osait plus y croire !

LE REDACTEUR 3

Tous ceux qui utilisent autre chose que des jeux sur leur Atari ont déjà entendu parler du *Rédacteur*. Rival français de *First Word*, originellement conçu pour la rédaction de *Libération*, il emploie des techniques d'impression spectaculaires et possède un mode de protection très dissuasif. *Le Rédacteur* fut officiellement choisi par Atari France, puis inclus dans un package bureautique Atari Plus de vingt-deux mille exemplaires vendus, une version 1.99 qui rattrapait les bugs de la première et en faisait sentir le prix - plus une version 2 avortée - voilà la bête !

Quant au **Redacteur 3.**

Première surprise : le prix ! Cette nouvelle version revue et augmentée est vendue 990 F ou échangée contre l'ancienne version (+ 400 F).

Deuxième surprise : des menus en cascade ! L'option "Sauver" ouvre en effet une autre fenêtre qui permet de changer de nom, sauver en Ascii, sous le format Microsoft Word ou WordPerfect... On pense ouverture vers le grand monde dans *Le Rédacteur 3* !

Troisième surprise : un sélecteur de fichiers extraordinaire où l'on retrouve toutes les options du GEM (copie, suppression, compression, effacement etc.)

Quatrième surprise : l'inclusion de graphiques (17 formats possibles) dans le corps du texte. On les situe au millimètre près sur la page et on peut les visualiser dans une fenêtre à part - avant de les placer. Presque de la PAO !

Cinquième surprise : un vérificateur orthographique lexical et phonétique de 380 000 mots et un module de conjugaison. Plus moyen de faire des fautes.

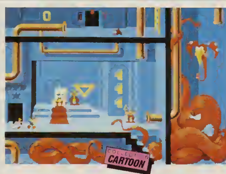
Sixième surprise : **Sigma**, l'éditeur de formules mathématiques et aussi l'éditeur de polices de caractères, l'éditeur de dictionnaires...

Le Rédacteur 3 est bourré de possibilités et de commandes nouvelles : macrocommandes, mise en page au dixième de millimètre, réglage de l'approche à 10%, paramétrage de la graisse et de l'italique, exécution simultanée d'autres programmes, analyse du texte etc.

Avec la vitesse d'affichage qu'on lui connaît, son environnement sous GEM, son prix d'ami et ses nouvelles capacités, *Le Rédacteur 3* est devenu incontestablement LE traitement de texte sur ST - un outil vraiment puissant pour un professionnel de l'écriture. Et même un bon argument pour faire acheter un Atari ST à vos parents!







THE TOYOTTES

RAT LOVELY !

Quand CYPRIEN, soldat d élite de la garde des TOYOTTES recherche BARNABE le rejeton du roi, tous les moyens lui sont bons affronter le SNARKBULL, déjouer le GNAP, fuir les MERCENAIRES suivre le FROM Quand en plus le garnement perd son ballon et que, pour éviter le supplice de LA PINCE A EPILER, CYPRIEN est encore volontaire commis d'office, il doit redoubler d'imagination pour sauver sa peau parmi les monstres peuplant le labyrinthe de tuyaux D'EN DESSOUS LA VILLE AIDEZ CE MALHEUREUX a sortir de cette poisse!

Tire de la bande dessinée du même nom, THE TOYOTTES est un jeu d'action rythme et essouflant

Disponible sur ATARI ST et STE, AMIGA

HALTE AUX TERRORISTES !

Des bandits sans scrupules detiennent des otages innocents dans une ambassade Votre mission sauver ces vies humaines vos moyens six hommes tres entraines dont vous contrôlez les moindres gestes jusqu au battement de cils vous restez libre de choisir votre plan d action HOSTAGES deja vendu a plus de 500 000 exemplaires autour du monde est salué par la presse comme une reussite totale GEN4

Disponible sur PC et compatibles ATARI ST et STE AMIGA C64 AMSTRAD CPC SPECTRUM

COLLECTION CLASSIC

LE PARTENAIRE IDÉAL

Adapter la difficulte de la partie au niveau de son jeu découvrir une bibliothèque d ouvertures originales definir un temps de reponse de l ordinateur autant d options de DAMES SIMULATOR qui raviront novices et passionnes de ce jeu qu un roi appelait le piege de l'esprit



Disponible sur PC et compatibles, ATARI ST et STE AMIGA AMSTRAD CPC

MURDERS IN SPACE

Tout allait bien a bord de la station orbitale PEGASUS La discrete vibration des appareils scientifiques rassurait les huit membres de l equipage concentres sur leurs experiences Tout ronronnait jusqu a la decouverte de la premiere victime Alors l'aventure bascula dans l horreur

Disponible sur PC et compatibles ATARI ST et STE, AMIGA





à renvoyer a INFOGRAMES 84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne

OUI je désire recevoir gratuitement MICRO SHOW le journal de la micro spectacle INFOGRAMES

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE

CP

AVENTURES EN PIRE MANIE

Laissez deux vieux garçons lubriques avec leurs bécanes, et les mauvaises habitudes s'installent...

Doc Amiga . Fraîche ! Elle est fraîche ! Approchez..

Prof ST Vous ici, je vous croyais au ..

Doc Amiga Zodiaque ! Votre avenir sur micro, nos prédictions sont garanties à vie Venez, renseignez-vous et faites-vous un signe Vous ne le regretterez pas

Prof ST Eh ! Doc, arrêtez vos salades On a du soft sur la planche, remballez vos étoiles, garez-vous des astres et en route pour la galaxie micro.

Doc Amiga Signe du Scorpion, la tendance est à l'orage Méfiez-vous de vos faux vrais amis qui ne sont pas des faucons et réciproquement. Dégage, espèce de plat dégarni ! Sinon ton destin va t'atterrir en pleine poire Comprendo ?

Prof ST Je m'excuse d'insister, mais vous ressemblez énormément à un ami qui bosse avec moi dans cette excellente et sublime revue de micro-informatique nommée Micro News

Doc Amiga Micro News, vous avez dit Micro News, O K entrez, j'ai quelque chose pour vous

Prof ST Diantre ! Votre boule de cristal s'éclaircit soudain, allons-y..

Doc Amiga Voilà, j'ai ça à vous faire voir. **Leisure Suit Larry 3** ou Passionate Patti in pursuit of the Pulsating Pectorals (ouf ! quels poumons !) Quel plaisir de retrouver ce bon vieux dragueur de Larry Laffer ! Depuis le deuxième épisode de ses aventures sentimentales, notre play-boy a pris du bide Le climat tropical de cette île et les petits plats de sa douce et tendre épouse ont eu raison de sa ligne Le chaud lapin est plutôt mal parti, dès le début de cette aventure sa femme le


Leisure Suit Larry 3


Pirates

fout à la porte de chez lui - elle s'est amourachée d'une gonzesse Pauvre Larry ! Y'a plus d'morale ! Et comme les emmerdes se ramassent à la pelle, il est viré de son boulot.

Prof ST : Ça me rappelle vaguement quelqu'un .

Doc Amiga Passons sur vos insinuations sexistes ! Continuons notre récit Larry, perdu dans la jungle, a soudain un sursaut salutaire - une séquence hilarante où notre dragueur ventripotent pénètre dans une cabine téléphonique et se transforme en gigolo Supertordant ! Pour le reste c'est toujours bourré d'humour et de sexe (ah, le balancement des seins d'une superbe créature que vous reluquez chez elle à travers une lunette) Sensuellement prenant .

Prof ST Votre Larry n'est qu'une mauviette comparé au héros de **Super A**, un agent de première bourre chargé de libérer un petit pays riche en ressources minières et tombé sous la coupe d'un groupe de malfaiteurs Il est capturé dès le début de sa mission mais réussit à s'échapper Il lui faudra employer tous les moyens de transport imaginables (avion, bateau, aéroglisseur, moto, RER ... euh non, pas le RER) pour atteindre les cerveaux du gang et libérer ainsi le pays de l'oppresseur Alors laissez-moi rire avec votre dragueur de minettes, et admirez plutôt le héros de mon logiciel dans de superbes combats à mains nues ou à main armée Voilà un homme, un vrai !

Doc Amiga Pour vous prouver que je ne suis pas un vil requin, je vous emmène faire un tour du côté des Caraïbes avec **Pirates** Avant toute chose, je dis bravo ! Ce logiciel, pour une fois, a été entièrement retravaillé pour sa sortie sur Amiga. Ce qui n'avait pas été le cas pour la machine à faire les nouilles

Prof ST Les nouilles justement, vous commencez à me les briser menu !

Doc Amiga Sabre au clair ! A l'abordage ! Je suis devenu l'Aigle des Mers et j'ai envoyé par le fond mille et un galions espagnols Cette aventure est réellement superbe, tout est parfait De plus, malgré une très grande richesse en actions, ce logiciel se prend facilement en marche Combats, stratégie et découverte sont le lot quotidien des marins des mers du Sud - manque plus que du rhum et j'embarque illico !

Might And Magic 2

Prof ST Moi, ce ne sont pas les mers et les continents que mes boucaniers explorent, mais carrément les planètes perdues au fin fond de l'immensité galactique Figurez-vous que **The Crystal**, un excellent jeu d'aventure (situé dans une époque future et mélangeant la


Super A

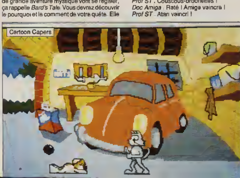
haute technologie et le monde des pirates) vient justement de sortir sur notre cher *ST* Et cette fois, entiérement en français, contrairement á votre bécane pourrie qui ne sert rien d'autre que la langue de Shakespeare - ou plutôt celle de Benny Hill ! Les anglophobes vont enfin pouvoir se plonger avec délectation dans cette passionnente aventure pimentée de séquences d'arcade (combats spatiaux ou duels á l'épée) Tout ça en quatre disquettes remplies de bonnes choses et un système de jeu semblable á celui des produits Sierra (*King's Quest*, *Space Quest*) - mais nettement plus beau, avec des graphismes plus détaillés et une animation trés réaliste On n'y résiste pas !

Doc Amiga Je ne sais pas ce qui me prend, mais j'ai comme des vertiges certainement l'influence de **Might and Magic 2** Les adeptes de grande aventure mystique vont se régaler, ça rappelle *Bard's Tale* Vous devrez découvrir le pourquoi et le comment de votre quête Elle vous ménera á travers le monde de Cron, où vous irez de forêts profondes en déserts arides en passant par d'immenses châteaux ou des villes sinistres Magique et physique, voilé encore un jeu qui va plaire aux fans d'héroic-fantasy

Prof ST Vous connaissez **Cartoon Capers** ? C'est un étudiant de Manchester qui l'a réalisé avec STOS, il a empoché 5000 £ et son jeu vient d'être édité Soft d'arts martiaux plutôt classique, son originalité vient surtout des graphismes qui rappellent les bons vieux *Tom et Jerry* Les fans de karaté sont des chiens, des chats et des souris. Et croyez-moi, ça déménage dans la ménagerie !

Doc Amiga Sorciéres et démons, sortilèges et maléfices, attrape-mouches et crapauds fétides, que je sois séance tenante transformé en..

Prof ST . Couscous-brochettes !
Doc Amiga Raté ! Amiga vaincra !
Prof ST Atari vaincra !


Cartoon Capers

AU-DELA DE MIRRORSOFT

Loin du bruit et de la fureur,
Mirrorsoft vous prépare en toute sérénité une série de petits chefs-d'œuvre.

Lorsqu'on pénètre dans les bureaux, on est frappé par le calme qui y règne. Calme très surprenant quand on pense que ces locaux n'abritent pas moins de cinq sociétés - toutes à la pointe de la création : Maison-mère d'Imageworks, de Cinemaware, de Spectrum Holobyte, de FTL et de PSS, Mirrorsoft prépare dans la quiétude et la bonne humeur une saison bleue comme l'enfer.

En outre, d'ici à la fin de l'année, la firme est déterminée à devenir le leader sur le marché du logiciel familial. Elle va s'attaquer au marché des consoles et à celui des CD-ROM. Son brain-trust a bien voulu quitter quelques instants son havre de paix pour révéler à Micro News quelques-uns des bons titres que l'on pourra voir dans nos magasins en 1990 - certains semblent particulièrement alléchants.

The best of the Bitmap Bros

Notamment **Cadaver** - un jeu créé par les Bitmap Brothers chez Imageworks, qui a constitué une sorte de tournant dans leur carrière : après avoir bûché sur de futuristes simulations sportives et des shoot-em-up, ils s'en sont pris aux jeux de rôle fantastiques !

Dans un royaume médiéval où abondent châteaux en ruines et monstres démoniaques, vous allez devoir parcourir cinq niveaux - chacun d'entre eux comportant cent pièces... Enigmes, pièges et labyrinthes feront travailler votre matière grise. *Cadaver* sera disponible sur ST, Amiga et PC probablement en juillet.

Mais les Bitmap Brothers ont fait encore mieux ! Après le succès incontesté de *Speedball*, voici **Speedball 2**... mais pas avant septembre. Cette version améliorée encore plus rapide, encore plus dangereuse, promet plein de nouvelles options.




Battle Master sur ST




Up and Away sur ST

Riders of Rohan sur PC

Imagine

Début mai, Imageworks sortira également **Theme Park Mystery**. Tout se déroule dans une vieille fête foraine délabrée sur laquelle plane une présence menaçante. Il faut chasser cette puissance maléfique en voyageant dans quatre dimensions (Futur, Présent, Rêve et Dragon). *Theme Park Mystery* sera disponible sur tous les formats 16 bits. Et ce n'est pas tout : fin août Imageworks va présenter un jeu de plateau à deux joueurs - **Up and Away** - sur ST et Amiga. Attention aux grenouilles et aux singes psychopathes qui le peuplent. Vous pourrez vous attendre à tout avec **Riders of Rohan**, une adaptation du célèbre *Seigneur des Anneaux* de Tolkien.

Mais rappelons que tous ces logiciels sont encore en développement.

Du mouvement en perspective

Du côté de Spectrum Holobyte **Flight to the Intruder** s'inscrit incontestablement comme le titre fort. Décrit comme une simulation de vol d'un Falcon, *Intruder* possède bien entendu tout le côté réaliste et authentique de ses prédécesseurs, mais va vous impliquer en plus dans une bataille rangée où la stratégie joue un rôle primordial. Il sortira sur PC en juillet (et la version 16 bits en octobre).

Après le triomphe retentissant de *Dungeon Master*, FTL pense obtenir un succès similaire avec **Chaos Strikes Back**. Sorti sur PC ce mois-ci (les versions ST et Amiga suivront cet automne), ce logiciel propose toute une suite de

niveaux supplémentaires infestés de nouveaux monstres à combattre. Mirrorsoft pense accompagner ce programme d'un adaptateur sonore sur les versions PC

Des jeux sur tous les supports
De son côté, PSS sort **Battle Master**, prévu pour la mi-juin sur tous les formats et annonce qu'il s'agit du plus "profond" et du plus visuel des jeux de rôle de l'histoire de la micro-informatique ludique

Wings, le dernier projet de Cinemaware vous entraîne dans un combat aérien à flanquer un


Theme Park Mistery sur ST


Flight to the Intruder sur PC

arrêt cardiaque (en juillet sur Amiga, les versions ST et PC ne seront pas visibles avant l'hiver). *Wings*, c'est 200 missions de vol pendant la Première Guerre mondiale escorte, reconnaissance, bombardement, lâcher de ballons etc. Cinemaware prépare également la version CD-ROM de son grand succès · **It Came from the Desert** Mais cette version en film interactif ne traversera probablement pas l'Atlantique avant l'année prochaine

Enfin, suite à son récent accord avec Sega, Mirrorsoft confirme son introduction dans le monde des consoles avec trois nouveaux titres... **Back to the Future 2**, **Speedball** et **Zenon 2** devraient être disponibles au début de l'automne

Mirrorsoft a encore plein de projets secrets dans ses cartons. Mais sans attendre davantage, on peut affirmer sans se tromper que 1990 sera l'année la plus prolifique qu'aura connue la compagnie

Kelly Beswick

NEWS

LA BALADE ENSORCELEE

Sierra vient de s'associer avec Falcom (une société japonaise) pour nous présenter **Sorcerian**, un jeu de rôle pour PC et ST qui mélange action et aventure Vous choisissez votre personnage en fonction de la situation à laquelle vous devez faire face , un guerrier en cas de castagne, un sorcier en cas d'événements surnaturels, un lutin ou un nain en cas de rencontre avec des Schtroumpfs etc Tout ce beau monde s'en va fièrement à travers les mers et les montagnes combattre le Mal - incarné ici par Medusa, une créature capable de pétrifier des cités entières. La bande sonore est, nous dit-on, d'une qualité exceptionnelle (c'est difficile à vérifier d'après les photos) et le logiciel contiendrait 58 chansons interprétées par des artistes japonais célèbres Banzaï ! Ça va swinguer dans les chaumières !



HELL'S DRIVERS

"Je suis l'aaaaaigle de la route ! Vous m'entendez, bande de tarés ? Je suis l'aigle de la route et je vous emmerde ! Yark, yark, yark !"

Ces virulentes exclamations extraites du premier *Mad Max* et proférées par un Hell's Angel particulièrement allumé n'auraient sans doute jamais été entendues si le pauvre garçon avait eu dès son plus jeune âge une famille aimante, une éducation catholique, et un Amstrad CPC C'est en effet sur cette machine que notre psychopathe aurait pu libérer ses pulsions destructrices en jouant avec la compilation de Microids **Drivers**. Eh oui, il aurait pu, sans quitter son domicile et sans blesser personne, parcourir les routes américaines de *Highway Patrol*, patrouiller dans Chicago à la poursuite des gangsters de *Chicago 90*, arpenter sans fin le désert à bord du curieux engin à quatre roues de *Quad* et enfin piloter une moto ultrarapide sur les circuits de *Grand Prix 500* Et le tout pour moins de deux cents francs ! Au lieu de ça, notre gaillard s'est mis à fréquenter des endroits louches et des individus peu recommandables (gangsters, dealers, garagistes marrons, maquereaux notoires) et a sombré rapidement dans la délinquance la plus noire Parents qui nous lisez par un heureux hasard, si vous voulez éviter à vos chers petits de finir dans un monde de violence automobile où même les passages piétonniers ne sont plus respectés, n'hésitez donc pas, offrez-leur cette compilation !



ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UN ATARI 1040 STE !

DU **15 MAI AU 15 JUIN**, MICRO NEWS, TOUJOURS A L'ECOUTE DE VOS DESIRS LES PLUS SECRETS, VA VOUS OFFRIR UN **ATARI 1040 STE**. PETITS OU GRANDS, INFORMATICIENS EN HERBE OU JOUEURS INVETERES, LE **JEU-CONCOURS 3615 MICRONEWS/ATARI** VOUS EST OUVERT UN CONSEIL, REVISEZ BIEN VOS MICRO NEWS .. **L'ATARI 1040 STE VOUS TEND DEJA LES BRAS !**

3615 MICRONEWS

C'EST AUSSI DES **INFOS, DES TESTS DE JEUX, DES TOP SECRET INEDITS** ETC., LE TOUT **24 HEURES SUR 24. ROSIE ZOUNETTE** ET **ERIC SATYRE** SE CHARGENT DE LA VISITE GUIDEE. ILS SERONT HEUREUX DE VOUS ACCUEILLIR !



L'**Atari 1040 STE** beneficie des dernieres innovations de la technologie : palette de 4096 couleurs, 1 Mo de RAM, son stéréo, souris et environnement graphique. Ces caracteristiques font de l'**Atari 1040 STE** un ordinateur performant dans tous les domaines de la creation graphique et musicale à l'éducation et au jeu.

L'EXTENSION AVEC UN GRAND E

Importateur sans cesse à la recherche de oouveaux produits, **Bus Plus** (45 80.05.66) dispose d'un catalogue impressionnant d'extensions en tout genre pour Amiga et ST. Voici une sélection des meilleurs rapports qualité/prix que vous trouverez dans toutes les bonnes crèmeries.

Pour commencer, un peu de musique avec le **MiniAmp 4**, un ensemble comprenant un ampli et son alimentation, et deux enceintes 40 W efficaces Le tout pour 530 F seulement - tous les prix indiqués sont TTC Comment, ça vous paraît cher ? Alors imaginons que vous ne possédiez pas de moniteur stéréo (espèce en voie de disparition) et que vos tendres parents ne vous autorisent pas à utiliser ni la chaîne du salon, ni leur somptueux téléviseur stéréo .. Vous voilà bien attrapé ! Bref pour un prix qui ne représente après tout que le quart d'un moniteur stéréo, vous êtes libéré de toutes ces contraintes Le *MiniAmp 4* fonctionne aussi bien sur Amiga que sur Atari STE.

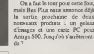
Avec un tel outillage, pourquoi ne pas s'amuser à produire ses propres sons, ou plutôt arranger, déformer, remanier les sons les plus bandants de votre discothèque ? Rien de plus simple avec le digitaliseur **MK2** de Trilogic Petit, simple d'emploi, livré avec une disquette comportant les meilleurs programmes de sampling disponibles sur Amiga, le *MK2* coûte 560 F. Pour ceux dont le cœur balance sans cesse entre le traitement de texte et la musique, il existe un adaptateur spécial du nom de **PPA Adaptator**, permettant l'accès à l'imprimante sans déconnecter le sampler. Son prix : 195 F

Heureux veinard, vous possédez à la fois un Atari et un Amiga.. But there is a little problem, because vous n'avez qu'un moniteur à leur mettre sous la dent. Puisqu'il est rare que l'on se serve des deux en même temps, il existe un boîtier de connexion à un seul moniteur le **Moniteur Sharer**. Tout bête le truc, mais encore fallait-il y penser : une boîte, deux prises péritel femelles (hum !) et un cordon de connexion au moniteur Le prix : 220 F, bref, une broutille.

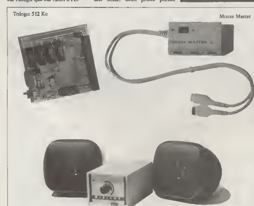
Si vous n'avez jamais joué à "trois hommes et un joystick", je ne vous le conseille pas. A moins d'avoir des tendances légèrement gaies (comme l'un de nos collaborateurs que je ne nommerai pas. .) ça devient vite ennuyeux Il en est de même pour ce qui est d'enfiler votre joystick dans le port d'Amsterdam - théoriquement prévu à cet effet - de votre Atari ou de votre Amiga 2000. Rassurez-vous, la solution existe et elle se nomme **Mouse Master**, un boîtier presqu'aussi aussi bête que le précédent mais muni, cette fois, de deux entrées joystick, d'une entrée souris, d'un interrupteur permettant la bascule de l'un à l'autre et de deux sorties se raccordant à la machine. Super pratique pour un prix raisonnable . 290 F.

Euh.. je ne sais plus de quoi je voulais vous parler, je perds la mémoire. Ah oui, justement la mémoire, vous en manquez, comme moi. Plus de lézard, voici la **Trilogic 512 Ko** pour Amiga 500, avec horloge intégrée et interrupteur pour déconnecter l'extension en cas d'incompatibilité avec un soft quelconque. Petite mais costaude, la *Trilogic 512 Ko* ne coûte que 790 F, autrement dit 1,50 F le kilo. . moins cher que les patates !

On a fait le tour pour cette fois, mais Bus Plus nous annonce déjà la sortie prochaine de deux nouveaux produits . un geleur d'images et une carte PC pour Amiga 500. Jusqu'où s'arrêteront-ils ?



MK2



Trilogic 512 Ko

Mouse Master

MiniAmp 4

GAGNEZ 50 JEUX OFFERTS PAR MICROIDS (pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, compatibles PC) OU DES MONTRES-CHRONOMETRES MUSICALES 7 MELODIES !

SONDAGE

On ajoute des pages, on crée de nouvelles rubriques, on évacue les anciennes, on chamboule tout pour vous faire plaisir...
Bref, on fait tout pour vous offrir le journal de vos rêves.
Mois pour réussir complètement, on a besoin d'avoir votre avis. Alors allez hop !
On prend son petit stylo, on se trouve un coin tranquille
et on répond à ces quelques questions...
50 D'ENTRE VOUS, TIRÉS AU SORT, GAGNERONT UN CADEAU !

Quel âge avez-vous ?

Quel sexe avez-vous ? (longueur facultative, mec/nana/mutant)

Quel ordinateur ou console possédez-vous ?

Combien d'argent dépensez-vous chaque mois pour votre ordinateur ? (logiciels, materiel, revues, café, aspirine ...)

Avez-vous du mal à vous procurer Micro News ? (oui/non)

A votre avis, le prix de Micro News est : (super/moyen/nul, inscrivez un **S**, un **M** ou un **N**)

Comment trouvez-vous les couvertures des derniers numéros ? (super/moyen/nul, inscrivez un **S**, un **M** ou un **N** à la suite de chaque ligne)
- Block Tiger (n°30)
- Harricana (n°31)
- Imperium (n°32)
- Elvira (n°33)
- Knights of the Crystallion (n°34)
- Resolution 101 (n°35)

Comment trouvez-vous les dessinateurs suivants ? (super/moyen/nul)
-Coroli (René Flapahoga et autres zikos)
-Lerouge (Barbabug)
-Lidwine (La Page Déchirée)
-Joop (Stéphanie la Petite Duchesse)
-Cunéo (Petit Robert, Valentin Bomicro)
-Coucha (Rosie Zounette)
-Larbi (Vicky et les Galaxions)
-Rasheed (Bargan Attack)
-Vuillemin

Donnez votre avis sur les rubriques suivantes (super/moyen/nul)
- Samourai Micro
- Capitaine Pixel
- Poster
- Top Secret
- Les interviews du Professeur Choron
- Le boxon du Professeur Choron
- News
- Dernière Minute
- Dossiers sur les nouvelles machines
- Prof ST/Doc Amiga
- Abandos
- Courrier
- Tops & Soft
- Technicos
- Major Thomson
- Sex Machines
- Blagues à part
- Microcoquilles
- Insert Coin
- Mégadémos
- Astro-Micro
- Mots croisés

Une rubrique Rock dans Micro News, ça vous dirait ? (oui/non)

Une rubrique Ciné dans Micro News, ça vous dirait ? (oui/non)

Vous préférez Micro News mensuel comme avant, ou bimensuel comme celui que vous tenez dans la main (non, pas celle là, l'autre !) ? (mensuel/bimensuel)

Fréquentez-vous le 3615 Micro News ? (souvent/parfois/jamais)
Si oui, qu'en pensez vous ? (suggestions, critiques)

Y a-t-il trop de sexe dans Micro News ? (pas assez/juste ce qu'il faut/beaucoup trop)

Les tests de jeux vous semblent-ils (trop sévères/totalement impartiaux/honteusement complaisants) ?

Préférez-vous que Prof ST et Doc Amiga se retrouvent sur la même page, ou soient séparés pour éviter les bagarres ? (ensemble/séparés)

Avez-vous trouvé ce sondage chiant ? (oui/non)

Avez-vous bien éteint la lumière avant de sortir ?

Laisseriez-vous votre copine, votre sœur ou votre mère seules avec Eric Satyre pendant plus de cinq minutes ? (oui/non, cette question nous permettra de mesurer votre degré d'inconscience)

NOM ...
PRENOM ...
ADRESSE ...

SI JE GAGNE JE PREFERE
UN JEU ☐
UNE MONTRE-CHRONO ☐

AXE-3D

67, rue de la Jonquière
75017 PARIS - METRO Guy Moquet
Tél:42-28-06-39 ou 42-28-06-23

DISQUETTES !!!!

3"1/2 720Ko DD............. 4,90 TTC
3"1/2 1,44Mo................... NC

ATARI

520 ET 1040 STE.. .... *Promo !!*
STE étendu à 1040.. ... . 3660 TTC
STE étendu à 2060.................. 5090 TTC
STE étendu é 4160 ... . 6500 TTC

En Cadeau:
200 Softs de "FREEWARE"!!!
+ 2ans de GARANTIE!!!

EXTENSIONS MEMOIRES

SIMM ou SIP 1Mo...... ....790 TTC
SIMM ou SIP 256Ko .... 320 TTC

BARETTE DE TRANSFORMATION

SIMM ou SIP...................... 15 TTC

Pour ATARI - STF

512 Ko installée.... .... 599 TTC

Pour MEGA ST

Vous pouvez moditier un :
ST2 à ST4 pour le prix de..1490 TTC

DIVERS

Moniteur SM124................1190 TTC
Moniteur SC1425.............. 2180 TTC

LECTEUR :
3"1/2 Externe 720Ko........ 690 TTC
5"1/4 externe..................... NC

les *NEWS de Axe...!!!*

ATARI SYNCHRO Express.. 375 TTC

Nouveaux FreeWares I,II,III..100TTC

C'est des petits prix, qui font des granda chocs...
à suivre.......

STAR !!!!

LC10........................ 1650 TTC
LC10 série II........... 1790 TTC
LC10 Couleur......... 2100 TTC
LC24/10.................. 2690 TTC
Bac f à f LC10......... 700 TTC
Bac f à f LC24/10.... 750 TTC
En cadeau le Cabla !!!!!

RUBANS !!!!

Ruban LC10............ 40 TTC
Ruban LC10 Coul.... 60 TTC

AMIGA

EXTENSIONS MEMOIRES :

512Ko sans horloge.. .... 650 TTC
512Ko avec horloge....... 769 TTC

Nos cartes sont livrães avec Rams et sont garantie 1 an.

DRIVES

Lecteur 3"1/2 externe.... 790 TTC
Lecteur 5"1/4 externe .... NC

DIVERS

A590 .... N.C
Mémoire 44256. .... 99 TTC

Moniteur PHILIPS 8833

(ce moniteur couleur possède un ampli stéréo avec 2 Hauts Parleurs et Trois entrées Vidéo: RGB/U-TTL)
Prix: 2290 TTC

Màmoires à des Prix Promo!!

Carte Extension 8 Mo pour Amiga 200 fournie avec controleur disque dur SCSI externe et interne . **NC**

AMSTRAD

PC 2086 SD........ .... 5104 TTC
PC 2086 DD.... .... 6662 TTC
PC 2086 HD..... .. .. 6082 TTC
PC 2286 DD...... .... 10672 TTC
PC 2286 HD...... .... 14672 TTC

CADEAU: Pour les 2286
Une STAR LC10 Mono

PC 2386 HD.. .... 26062 TTC

CADEAU: Une imprimante
STAR LC24-10
Et un Lecteur 1.2 Mo externe

MONITEURS

VGA mono 12"............. 1826 TTC
VGA couleur 14" .... 2951 TTC
VGA couleur 12" HR...... 4074 TTC
VGA couleur 14" HR... ... 5197 TTC
Moniteur Hercule.. ...... 599 TTC

PORTABLES

PPC 512 et 640.............. PROMO
CADEAU: Avec PPC 512
Extension 128 Ko.
Diaques Dur pour PPC: NC
Backlite pour PPC: NC
CADEAU: Avec PPC 640:
Moniteur SINCLAIR !!

DIVERS

FILECARDS :
Filecard 20 Mo .... 2580 TTC
Filecard 30 Mo.. .. .. 3066 TTC
Filecard 40 Mo.......... 3605 TTC

LECTEURS :
Lecteur externe 5"1/4
360 Ko pour PC2000..... ..990 TTC

Lecteur externe 5"1/4
1.2 Mo pour PC 2286 et 2386.......................1090 TTC

Bon de Commande

Je désire vous Commander ....
....
....
Nom.............Prénom....................Adresse..........................
....
Code Postal ....ville ....
Je régle par
( ) Chèque ( ) Contre remboursement ( ) Visa ( ) Mandat
à l'ordre de AXE 3D

NEWS

RAZ DE PC

Des nouveautés par camions entiers !

Salut à tous et bienvenue pour un nouveau tour d'horizon de l'actualité PC. Cette fois-ci, nous n'aborderons pas de thème particulier. En effet, la quantité importante de nouveautés suffit amplement à alimenter cette rubrique. Rassurez-vous, une fois n'est pas forcément coutume.

Comme nous vous l'avions promis, nous revenons sur les résultats des ventes publiés par Softsel dans sa "hot-list" d'avril 90. Ainsi qu'il fallait s'y attendre, les têtes d'affiche ne bougent pas. Seule la troisième place de la catégorie applications bureautiques enregistre un mouvement, *Lotus 1-2-3* cédant la place à *Wordperfect Additional Stations*. Première place par catégorie : applications bureautiques, **Wordperfect** de Wordperfect Corp ; communication et utilitaires, **Spinrite 2** de Gibson Research ; langages et systèmes, **Windows** de Microsoft ; éducation et récréation, **Print Shop** de Broderbund. Comme à l'accoutumée, nous parlerons du classement hardware dans le prochain numéro.

[illegible]

On le sait, **Commodore** est très bien placé sur le marché des PC en France. A tel point que le volume des ventes sur l'ensemble de la gamme a triplé entre 88 et 89 pour atteindre un chiffre de 18 000 pièces. Pour fêter cette exceptionnelle progression, la firme annonce une baisse de prix avoisinant les 20% sur les modèles 20, 30, 40, 50 et 60. Ce qui donne pour le **PC 20-3** (coprocesseur 8088, un lecteur 360 Ko, un disque dur 20 Mo et moniteur) 8 990 F HT en monochrome, 10 490 F HT en couleur (CGA) et pour le **PC 30-3** (coprocesseur 80286, un lecteur 1,44 Mo, un disque dur 20 Mo et moniteur) 11 990 F HT en monochrome, 14 990 F HT en couleur (EGA) - ces deux modèles étant les plus accessibles.

PROTECTION

Cela couvait depuis pas mal de temps. Les éditeurs américains avaient eux-mêmes abandonné depuis belle lurette la protection des logiciels haut de gamme, ce qui n'avait pas - paradoxalement - entraîné une augmentation du piratage. **La Commande Electronique** crée le précédent en France en supprimant toute protection physique de ses logiciels au profit du confort des utilisateurs. Il faut dire que, dans bien des cas, les protections de plus en plus sophistiquées rendaient quasi miraculeux le fonctionnement des applications complexes. Bien évidemment, cela ne signifie pas l'autorisation de pirater. Car si les produits ne comportent plus de protection au vrai sens du terme, chaque exemplaire sera doté d'un numéro de série différent, ce qui permettra de punir aisément la fraude en cas de copie autre que celle destinée à la sauvegarde autorisée par la loi. Hugues Leblanc, P.-D.G. de LCE, compte bien faire procéder à de rigoureux et fréquents contrôles et s'étonne que les éditeurs de logiciels - pourtant sans cesse menacés par le problème du piratage - ne s'organisent pas, comme c'est le cas dans l'industrie du livre, de l'image ou de la musique, afin de défendre leurs intérêts communs. L'informatique européenne en serait-elle encore aux balbutiements ? Possible - en tout cas voici un grand pas de fait dans la bonne direction..

GRAPHIQUES POUR dBASE

Les utilisateurs avertis de *dBASE* auront certainement entendu parler de dGE, édité par Bits Per Seconds et distribué en France par AB Soft. La version 3 arrive, avec un avantage de taille : il est entièrement francisé. Il s'agit d'un puissant outil graphique, compatible avec toutes les bases de données disposant du langage *dBASE* et fonctionnant avec les principaux compilateurs C. Il permet de représenter les données issues des fichiers *dBASE* sous la forme d'histogrammes en 2D ou 3D, de camemberts, de courbes, de dessins techniques, de logos ou de graphiques Min-Max. Parmi les 80 fonctions dont il dispose, certaines concernent les calculs de statistiques et permettent d'obtenir des moyennes, des droites de régression et des calculs d'écarts types. Les graphiques générés par *dGE* peuvent être retranscrits sous forme de fichiers ou envoyer vers une imprimante ou une table traçante. Outre la francisation, *dGE version 3* dispose de nombreux plus par rapport à sa version précédente : deux utilitaires - dGX (éditeur graphique interactif) et Gfont (éditeur de fontes intégrées) - ainsi que d'autres enrichissements : trois drivers d'écrans (CGA, MCGA et VGA), possibilité d'éditer des graphiques 3D, support des claviers étendus, fontes vectorielles et possibilité de rotation, interfaçage avec la souris, manipulation d'images sur une partie de l'écran, driver HP Paintjet couleur et enfin, modules d'interfaçage avec le langage C. Ce *dGE version 3* est commercialisé au prix de 2 900 F HT par AB Soft (tél : 45 04 42 03).

DOCILE [illegible]

C'est de notoriété publique, le système utilisateur *Windows*, malgré ses qualités, tend à une certaine complexité. Tant et si bien qu'il faut lui adjoindre un utilitaire pour en faciliter l'emploi. **Docile 2.0** vient d'ailleurs de se doter de nouvelles fonctions, ce qui justifie sa présence dans nos colonnes. Désormais, la





Le Hardcard 2

visualisation et l'impression des fichiers textes (ASCII ou ANSI) est possible au moyen d'une icône loupe et d'une icône imprimante sur laquelle il suffit de cliquer. De plus, *Docile 2.0* dispose d'un mini-album qui comporte des fonctions d'édition classiques telles que couper, copier, coller et effacer. La procédure d'installation et de désinstallation a également été remaniée et rendue plus souple, afin de permettre le chargement du logiciel dans n'importe quel répertoire. *Docile 2.0* est commercialisé par la société Frame au prix de 950 F HT. Pour plus de renseignements, contacter Frame au 47.72.77.77

[illegible]

Depuis quelques années, une nouvelle génération de machines à écrire a été dotée d'unités de sauvegarde (ou lecteurs de disquettes), les transformant ainsi en véritables ordinateurs destinés spécifiquement au traitement de texte, sauf..., sauf que ce ne sont pas des ordinateurs et que les charmantes secrétaires ne sont donc pas étouffées par des procédures d'utilisation parfois longues et fastidieuses. Tout ça c'est très bien on prend soin des employées et tout et tout, mais lorsqu'il s'agit de communiquer avec l'environnement informatique de l'entreprise, y'a un hic, faute de compatibilité ! Pour pallier ce problème sans causer de traumatismes chez les dactylos, Rank Xerox propose aujourd'hui deux logiciels pour compatibles PC - **Xerox Vice Versa** et **Xerox Key Cap** - véritables passerelles entre ordinateur et machine à écrire. *Xerox Vice Versa* est un logiciel de conversion bidirectionnel, qui permet de transférer des documents issus d'une machine à écrire Xerox au format PC et réciproquement. *Xerox Key Cap*, lui, va plus loin, puisqu'il adapte les documents créés sur une machine à écrire aux spécificités du logiciel de PAO *Xerox Ventura*.

Xerox Vice Versa et *Xerox Key Cap* sont respectivement commercialisés aux prix HT de 2 900 F et 1 900 F.

WINDOWS WORD & JT BASE

L'arrivée sur le marché français de *Windows Word*, traitement de texte de Microsoft, a d'ores et déjà motivé la réalisation d'un outil destiné à répondre aux besoins quotidiens de tout utilisateur. Celui-ci, édité par JT Diffusion, se nomme **JT Base Courrier Individuel** et permet d'insérer automatiquement l'adresse sur tout courrier rédigé sur *Windows Word*, à partir d'un fichier *Win JT Base 2*. La solution *JT Base Courrier Individuel* est commercialisée au prix de 250 F HT. Pour plus de renseignements, contacter JT Diffusion au 45 01 74 50

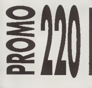
[illegible]

Elle et mince, elle a un look d'enfer, elle s'enfile sans problème... Non ! Il ne s'agit pas de votre prochaine conquête, mais de la célèbre *Hardcard* de La Commande Electronique. Une chance, elle a désormais une sœur, la **Hardcard 2**, spécialement conçue pour les 286 et 386. Cette dernière se trouve disponible en deux modèles : 40 et 80 Mo, aux prix respectifs de 8 450 F HT et 9 950 F HT. Elle dispose d'un bus 16 bits et d'un temps d'accès record de 19 ms. Pour plus de renseignements, adressez-vous à La Commande Electronique au 32.52.54.02

Abondos

FORMATION EXCEL PC
Editions Radio
300 pages, 195 F

Excel, tableur universellement connu pour ses possibilités considérables et sa grande facilité d'utilisation, est toujours à la pointe de l'actualité. Aussi n'est-il pas inintéressant de se plonger dans ce livre - véritable outil de formation. Votre apprentissage sera progressif et très précis, schémas et écrans à l'appui. De nombreux exercices corrigés vous aideront pas à pas à créer, mettre en forme, imprimer vos propres tableaux de ventes, des plans de trésorerie prévisionnels, et ainsi à connaître les fonctions statistiques, mathématiques et financières de votre PC. Vous pourrez également illustrer des données chiffrées sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts ou utiliser à bon escient les macrofonctions de ce logiciel incomparable. Bien réalisée et très claire, cette méthode mérite le détour.



DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50
GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WHIRLIWIG	139
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	269
X-OUT	169

ATARI ST

ALTERED BEAST	190
ASTATE	239
ANTAGO	185
BAD CAT	145
BATMAN MOVIE	190
BEACH VOLLEY	190
BEVERLY HILLS COP	249
BILLIARD SIMULATOR	165
BIO-CHALLENGE	145
BLACK TIGER	195
BLOODWICH	229
BUBBLE GHOST	165
CABAL	195
CALIFORNIA GAMES	190
CARDS	159
CHAOS STRIKE BACK	245
CHASE HQ	190
CHESS PLAYER 2150	289
CLASSIQUES 1	249
COMMANDO ELITE	179
CRASH GARRET	245
CRAZY CARS 2	245
CUSTODIAN	195
CYBERNOID	175
DAME GRAND MAITRE	215
DARK CENTURY	255
DARK FUSION	169
DEFLEKTOR	149
DESOLATOR	169
DOUBLE DETENTE	169
DOUBLE DRAGON 2	190
DRILLER	169
ELIMINATOR	169
EMMANUELLE	179
EXPLORA 2	225
EXTRA TIME (KICK OFF)	140
F29	195
FALCON	225
FIRE	255
FORCES MAGIQUES	179
FORGOTTEN WORLDS	169
FREEDOM	149
GAZZA S SUPER SOCCER	245
GHOSTBUSTERS 2	225
GHOULS N GHOSTS	195
HARD DRIVIN	190
HATE	169
HEAVY METAL	190
HEROES OF LANCE	215
HITS DISK VOL	199
INCANTATION	199
INDY ACTION	190
INDY ADVENTURE	255
INFESTATION	225
IVANHOE	199
KICK OFF	245
KNIGHT FORCE	235
KULT	199
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LES GEN D OR	245
LES GUERRIERS	199
LES INCORRUPTIBLES	195
LES JUSTICIERS	245
LES PORTES DU TEMPS	199
LES VAINQUEURS	295
LOMBARD RAC RALLY	225
LOST PATROL	195
MAGNUM 4	295
MANOIR DE MORTEVIELLE	235
MARQUE JAUNE	165
MAUPITI ISLAND	285
MAXIBOURSE	199
MEURTRE A VENISE	199
MICKEY MOUSE	199
MIDWINTER	295
MINDBENDER	195
MINI GOLF	199
MONTE CRISTO	179
NETHERWORLD	169
NINJA WARRIORS	195
OPERATION NEPTUNE	199
OPERATION THUNDERBOLT	235
PACMANIA	175
PAPER BOY	175
PETER PAN	159
PLATOON	169
PREMIERE COLLECTION	278
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	225
PURPLE SATURN DAY	199
QIN	199
R TYPE EXPORT	175
RAINBOW ISLANDS	195
RALLLY CROSS CHALLENGE	265
RENEGADE	199
RETURN OF THE JEDI	175
RICK DANGEROUS	255
ROBOCOP	199
ROCK STAR	245
RODY ET MASTICO	195
RVF HONDA	265
SCRAMBLE SPIRITS	245
SHINOBI	195
SPACE ACE	395
SPACE HARRIER 2	190
SPACE PORT	199
SPIDERMAN	265
STAFF X 29	179
STARGLIDER 2	190
STEEL	169
STRIDER	190
STUNT CAR RACER	225
SUPER SCRAMBLE	169
SUPER WONDER BOY	235
SUPERCARS	195
TANGLE WOOD	175
THE DEEP	195
THE EYE	90
TITAN (VERSION ST/STE)	245
TOWER OF BABEL	225
TURBO OUTRUN	195
TURLOGH LE RODEUR	145
TWIN LORD	225
ULTIMATE DARTS	190
VICTORY ROAD	145
VOYAGEURS DU TEMPS	245
WILD LIFE	195
WILD STREETS	240
XENON 2-MEGABLAST	225
X-OUT	175
ZYNAPS	169

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

AMSTRAD CPC

JEUX

ALTERED BEAST	95/
10/10 COMMAND PERFORMANCE	/199
12 JEUX FANTASTIQUES	140/190
20 000 LIEUES SOUS LES MERS	/149
4 STARS COMPILATION	/159
AFTER BURNER	90/129
AETER THE WAR	90/139
ARCADE ACTION	110/180
BARBARIAN 1+2	95/145
BATMAN THE MOVIE	90/140
BEACH VOLLEY	90/140
BEVERLEY HILLS COP	99/140
BLACK TIGER	95/145
BOB MORANE OCEANS	120/145
BOB MORANE SCIENCE FICTION	/199
BOB MORANE JUNGLE	/199
CABAL	95/140
CARRE D AS	/159
CHASE HQ	90/140
CLASSIQUES 1	120/159
CLASSIQUES 2	120/159
CLEVER AND SMART	115/155
COIN OP HITS	140/170
COLLECTION KONAMI	110/190
COLOSSUS CHESS 4 0	90/135
COMPILATION HEWSON	/139
COSMIC SHOCK ABSORBER	90/135
CRACKDOWN	90/140
CRAZY CARS 2	125/165
DAMES GM JUNIOR PCW	/170
DEFITS DE TAITO	140/199
DOUBLE ACTION	140/190
DOUBLE DETENTE	99/149
DRAGON SPIRIT	/165
DREAM WARRIOR	99/
DYNAMITE DUX	95/145
EAGLE S RIDER	/190
ELIMINATOR	99/159
E-MOTION	105/145
EPYX 21	140/190
FIRE	/189
FIST AND THROTTLES	/199
FORCES MAGIQUES	139/
GAME SET MATCH 2	125/155
GAMES WINTER EDITION	99/
GAZZA S SUPER SOCCER	135/175
GEANT D ARCADE 2	149/219
GHOSTBUSTERS 2	95/135
GHOUL N GHOSTS	95/145
GOLD SILVER BRONZE	159/

AMSTRAD CPC

DISQUETTES 3"
MADE IN JAPAN PAR 10

149F

JEUX

GOLD HITS N° 3	110/
GOLDEN 7	99/
HARD DRIVIN	85/135
HATE	99/
HEAVY METAL	95/139
HEROES OF LANCE	90/190
HOT ROD	95/145
HUMAN KILLING MACHINE	/159
IMPOSSAMOLE	95/145
INDIANA JONES ARCADE	90/140
IZNOGOUD	/199
KICK OFF	135/175
KNIGHT FORCE	129/169
L ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	140/190
LA COLLECTION CPC	159/225
LA COMPIL OCEAN	149/225
LE LIVRE DE LA JUNGLE	/159
LEADERBOARD COLLECTION	159/
LED STORM	99/
LES 100 % A D OR	140/190
LES AVENTURIERS	/120
LES BARBARES	145/195
LES BEST DE US GOLD	139/
LES FANATIQUES	/245
LES FUTURISTES	120/160
LES HITS DE NOEL	95/
LES INCORRUPTIBLES	95/145
LES JUSTICIERS	140/190
LES PRIVES	120/160
LES VAINQUEURS	140/190
MAITRES NINJA	120/170
MANOIR MORTEVIELLE	/195
MARQUE JAUNE	125/185
MAXIBOURSE	125/165
MENACE SUR L ARCTIQUE	99/129
MICKEY MOUSE	99/
MISSION EN RAFALE	120/
MOONWALKER	95/129
NETHERWORLD	99/
NIGHT RAIDER	99/
NINJA WARRIORS	95/145
NINJA SPIRIT	95/145
OCEAN DYNAMITE	145/195
OPERATION THUNDERBOLT	/139
PAC MANIA	95/129
PACK AMSTRAD	/185
PETER PAN	/135
PHENIX NOIR	99/129
PIPEMANIA	135/175
PURPLE SATURN DAY	/170
P47	/129
QUARTERBACK	/149
R TYPE	90/129
RAINBOW ISLAND	90/140
RALLY CROSS CHALLENGE	139/179
RETURN OF THE JEDI	90/129
RICK DANGEROUS	90/140
ROY OF THE ROVERS	99/
SOS OVOIDES	135/175
SCRAMBLE SPIRITS	90/129
SHINOBI	90/140
SIDE ARMS	99/
SKY HUNTER	125 /165
SKYX	/120
SPACE HARRIER 2	90/129
SPIDERMAN	130/170
STARGLIDER	125/
STIPFLIP	/95
STREET SPORT BASKETBALL	99/
STRIDER	90/140
SUPER SCRAMBLE	/159
SUPER WONDERBOY	90/140
TEST DRIVE 2 (THE DUEL)	/145
THE DEEP	99/159
TOTAL ECLIPSE	95/
TURBO OUTRUN	95/145
WILD STREETS	135/170
X OUT	95/145

PROMO 90F

A VIEW TO KILL	90/
ACTION REPLAY	90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES	90/
ANARCHY	90/
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1)	/90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2)	/90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 3)	/90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4)	/90
BLUE STAR	/90
BLUE WAR	/90
BOULDER DASH	90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN	90/
BUDGET FAMILIAL	/90
CAMELOT WARRIORS	90/
CHALLENGE OF THE GOBOTS	90/
CHAMONIX CHALLENGE	/90
CHAMPIONSHIP SPRINT	/90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	/90
CHARLIE CHAPLIN	90/
CHARTBUSTERS	90/
COMPUTER CLASSICS	90/
COMPUTER HITS 4	90/
CONTINENTAL CIRCUS	90/90
DANDY	90/
DARK SPECTRE	/90
DEACTIVATORS	90/
DEATHRIDE	90/
DEATHSCAPE	90/
DOGFIGHT 2187	90/
DON CAMILLO	/90
ERE HITS VOL 1	/90
FREDDY HARDEST	90/90
GALACTIC GAMES	90/90
GARDEN PARTY	/90
GEE BEE AIR RALLYE	90/
GETDEXTER 2	/90
GIFT PACK THRILLER	/90
GOTHIC	/90
GREYFELL	90/
HEARTLAND	90/
HI-JACK	90/
HIGH FRONTIER	90/
HIVE	90/
HOWARD THE DUCK	90/
HYBRID	90/
IK PLUS	/90
IMPOSSABALL	90/
ISS	/90
KARNOV	/90
KILL UNTIL DEAD	90/
KILLER RING	90/
L ANGE DE CRISTAL	/90
LA FORMULE	/90
METRO 2018	90/
1000 BORNES	/90
MONOPOLIC	90/
MOVIE	/90
PETER BEARSLEY	90/
POWER PLAY	90/90
PULSATOR	90/
4x4 OFF ROAD RACE	/90
QIN	/90
RAMBO 3	90/
RANARAMA	/90
RENEGADE 3	90/
REX	/90
SARACEN	/90
SENTINEL	90/90
SEPULCRI	90/
SOCCER 86	90/
SPACE ACE	90/
SUPER FLIPPARD	/90
SUPERMAN	90/
SUPER SKI	90/90
SUPER SPRINT	/90
SUPREME CHALLENGE	90/
SURVIVOR	90/
TAI PAN	90/
THE EYE	90/
THEY STOLE A MILLION	90/
THING ON A SPRING	90/
TOURNAMENT	90/
THRILL TIME GOLD	90/
TRIAXOS	90/
V	/90
20 000 AVANT JESUS-CHRIST	/90
WERNER	90/
WONDER BOY	/90

K7/DISQUETTES

(Dans la limite des stocks disponibles)

THOMSON

BIVOUAC	/99
BLUE STAR	/99
BLUE WAR	/99
BREAKER	/99
BUDGET FAMILIAL	/99
CAPTAIN BLOOD	169/199
CARRE D AS	/199
CLASSIQUES 1	169/199
CLASSIQUES 2	169/199
CLASSIQUES 3	169/199
CLASSIQUES 4	159/199
CRAZY CARS	/199
CRUCIAL TEST	/159
DAKAR 4x4	99/129
DAKAR MOTO	99/129
DEFI AU TAROT	/159
DEMONIA	/99
DON CAMILLO	/99
DOSSIER BOERHAVE	/99
GARDEN PARTY	/99
GRAND PRIX 500 CC	/99
INFORMAKIT (TO)	/99
KARATE (MO6 TO)	99/
L AFFAIRE SIDNEY	/99
LA MARQUE JAUNE	/99
LAS VEGAS (MO5)	/99
LAS VEGAS (TO7 70)	/99
LES ATHLETES 2	129/
LES ATHLETES (MO6)	129/
LES CHEVALIERS	129/
LES DIEUX DE LA MER	/99
LES DIEUX DU STADE (TO9)	/99
LES DIEUX DU STADE (MO5/TO7 70)	/99
LES FUTURISTES	129/
LES HITS DE GREMLIN	195/195
LES HITS D OCEAN	195/195
LES PRIVES	129/
LES RIPOUX	99/129
L HERITAGE 2 (TO8 TO9)	/99
MACADAM BUMPER	/169
MARCHE A L OMBRE	/99
MAXI BOURSE	/169
MEURTRES EN SERIE	/99
MONOPOLIC	/99
MONTE CRISTO	/159
OCEANIA	/99
PLAY BAC	/99
PETER PAN	/139
4 STARS COMPILATION	/179
QUAD	/99
RELANCE (TO)	/99
RODEO	/99
SOS SPACE	/99
SUPER FLIPPARD	/99
SUPER SKI	/99
TURLOGH LE RODEUR (TO)	/99
X-RAY	/99

BON DE COMMANDE A ENVOYER A
BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Adhesion au club	+ 150 F
Carte club N° (-10% sauf promo)	-
Frais de port jeux 20F matériel 100F, 50 disquettes vierges 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .

ADRESSE

VILLE CODE POSTAL

Tél

TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .

K7 ☐ DISK ☐

MODE DE PAIEMENT :
- ☐ CHEQUE
- ☐ MANDAT-LETTRE

PRATIQUE

A vos listings ! Lancez-vous tête baissée dans la réalisation d'un programme.

Dans cinq ou six numéros - à force d'huile de coude -, nous disposerons d une ébauche de 'base de données' Le bout de programme que nous vous livrons aujourd'hui représente la clef de voûte du projet, puisque la vitesse de recherche dépend de ce module qui fonctionne selon le principe de la recherche dichotomique Prenons connaissance du programme, nous reviendrons ensuite a une analyse partie par partie

```
10 REM Recherche dichotomique en Basic Amstrad CPC
20 MODE 2 CLS
30  **** Variables utilisées ****
40 x1  borne basse
50 x2  borne haute
60 x4  milieu
70' re$  valeur recherchée
80' f$(x)  fichier contenant les valeurs
90' ref$(x)  fichier de références
95  **** Dimensionnement des fichiers ****
100 DIM f$(100), ref$(100)
110'  ****  Remplissage automatique des fichiers ****
120 FOR a=1 TO 100
130 f$(a)=STR$(a)
140 ref$(a)='trouvé '+STR$(a)
150 NEXT a
160' **** Module de recherche ****
170 INPUT 'Entrez la valeur recherchée ' , re . re$=STR$(re)
180 x1=1  x2=100
190 IF re>x2 OR re<x1 THEN PRINT "Entrée non valide ' GOTO 170
200 IF re$=f$(x1) THEN PRINT ref$(x1)  GOTO 160
210 IF re$=f$(x2) THEN PRINT ref$(x2)  GOTO 160
220' **** Dichotomie ****
230 x4=INT(x2/2)
240 IF re=VAL(f$(x4)) THEN PRINT ref$(x4)  GOTO 170
250 IF re=VAL(f$(x4+1)) THEN PRINT ref$(x4+1)  GOTO 170
260 IF re=VAL(f$(x4-1)) THEN PRINT ref$(x4-1)  GOTO 170
270 IF re>VAL(f$(x4)) THEN 290
280 IF re<VAL(f$(x4)) THEN 300
285  **** Positionnement des bornes ****
290 x1=x4  x4=x4+INT((x2-x1)/2)  GOTO 240
300 x2=x4 · x4=x1+INT((x2-x1)/2)  GOTO 240
```

LIGNE PAR LIGNE

Seule la seconde moitié de ce programme représente un réel intérêt La première partie (affectation des variables) est facultative. Quant à la deuxième partie - consacrée au remplissage des fichiers -, elle disparaîtra dès le prochain numéro Nous ne nous intéresserons donc qu'au module de recherche lignes 160 à 300

Pour plus de commodité et afin d'être parfaitement compatible avec les données du fichier **f$(x)**, la saisie de la valeur recherchée (ligne 170) s'effectue tout d'abord sous forme numérique pour être ensuite traduite en variable alphanumérique La ligne 180 fixe la valeur des bornes **x1** et **x2** Cette ligne sera modifiée par la suite de manière à ce que la borne haute **(x2)** évolue en fonction du fichier **f$(x)**

Les premières vérifications (ligne 190) sont indispensables au bon fonctionnement de la recherche S'il se révèle que la valeur - d'ordre numérique pour l'instant - sort des limites imposées par les bornes, le programme cherchera la solution sans parvenir à la trouver. Les lignes 200 et 210 vérifient si la valeur recherchée ne se trouve pas sur l'une ou l'autre des bornes

La véritable recherche débute à la ligne 230, qui détermine la première valeur de la variable **x4** centre du fichier A partir de là, il faut déterminer

- si la valeur recherchée n'est pas à l'index du fichier déterminé par **x4** (ligne 240) ,
- si cette valeur ne se trouve pas aux environs de ce même index (lignes 250 et 260) ,
- enfin si elle se situe au-dessus ou au-dessous de l index du fichier **f$(x4)** (lignes 270 et 280)

CALCUL DES BORNES

Nous savons à présent si la valeur recherchée se situe au-dessus ou au-dessous de la position déterminée par **x4** Les bornes doivent donc être repositionnées tout en gardant leur rôle respectif **x1** borne basse, **x2** borne haute, **x4** borne centrale

Si la valeur est supérieure à **f$(x4)**, la borne centrale devient donc borne basse **(x1=x4)** - **x2** conserve sa position précédente - tandis que **x4** est calculé pour venir se placer entre les deux **(x4=x4+INT((x2-x1)/2)**

La procédure est semblable dans le cas où la valeur se révèle inférieure à **f$(x4)**, mis à part que seule alors la borne haute **(x2)** bouge **(x2=x4)** et que la borne de base du calcul devient **x1** **(x4=x1+INT((x2-x1)/2)**

La prochaine quinzaine, nous étofferons ce programme en y incluant la routine de saisie

LEXIQUE

Certains mots ou caractères qui composent ce listing peuvent vous poser problème. Afin de vous éviter une recherche fastidieuse dans votre manuel de l'utilisateur, nous vous en livrons les secrets

REM ou **'** *remarque*, permet d'inclure des données qui ne seront pas prises en compte par le programme

MODE mode d'affichage à l'écran (1, 2 ou 3).

CLS : vidange de l'ecran

$ signe spécifiant que la variable est alphanumérique

DIM permet de donner la dimension voulue aux fichiers.

FOR - NEXT permet de faire opérer une boucle au programme

STR$ transforme une valeur numérique en valeur alphanumérique

INPUT instruction permettant la saisie de valeurs numériques ou alphanumériques

IF *si*

THEN *alors*, implique une condition (IF)

PRINT . *imprimer*, dans le cas présent, aucun paramètre n'étant spécifié, l'impression se fait par défaut à l'écran.

GOTO . *aller à*, renvoie à une ligne dont le numéro est spécifié aprés l'instruction

INT *intégrale*, arrondit à l'entier inférieur, enlevant la partie fractionnaire.

VAL fournit la valeur numerique du ou des premiers caractères de la chaîne alphanumérique désignée

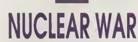
SEA, SAX & SON !



Signé Jumping Jack Son







NUCLEAR WAR

Dans la valse des bombinettes, vous ne serez pas le dernier à appuyer sur le bouton rouge...

Pour commencer, vous choisissez quatre adversaires parmi les dirigeants des dix pays voisins Evidemment, toute ressemblence avec des personnages existents ou ayant existé n'est pas franchement involontaire et se révèle même plutôt rigolote

Vous êtes le maître suprême du continent qui se trouve au centre de la carte Votre but demeurer le seul survivant d'une guerre nucléaire que vous et vos collègues allez vous employer à déclencher dans les minutes qui suivent Pour rester le dernier en piste, vous aurez le choix entre deux grandes lignes stratégiques · l'anéantissement rapide de tous ou une croissance illimitée de la population - véritable réserve de chair à canon...

Dans le premier cas la marche à suivre est extrêmement simple il vous suffit de construire des armes, puis de les utiliser Attention, vous n'aurez droit qu'à une seule action par tour de jeu Lancer un missile par exemple nécessite deux tours, le premier pour préparer le missile et sortir vos bombardiers, le second pour l'armer et l'envoyer sur sa cible. Si vous préférez vaincre par une stratégie à plus long terme (ce qui n'empêche pas de balancer un petit missile de temps en temps !) il vous faudra prendre soin de vos concitoyens en exhibant la puissance des systèmes de défense pour leur assurer un avenir plus radieux qu'irradié, ou en lançant une campagne de dénigrement du camp adverse - en espérant que de nombreux dissidents rejoignent le bon camp afin de grossir vos rangs La notice (en anglais) très claire et bourrée d'humour, vous donne des indications diplomatiquement utiles sur le caractère de chaque personnage - elle contient également quelques publicités surréalistes qui proposent un missile gratuit pour l'achat de deux bombes atomiques ou qui vantent les mérites d'une crème de bronzage préservant aussi des radiations atomiques ! Un logiciel stratégique passionnant qui fera rire tout le monde, sauf peut-être les habitants de Tchernobyl, Hiroshima et Creys-Malville



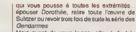
Disquettes New World Computing pour Amiga. **M.L.**







VENUS



L'insecte de fer crache le feu...

Attention, attention... danger ! Ce soft n'est pas simple, mais carrément difficile, voire réservé aux ultra-hyperforcenés du joystick. Les petits bras de la micro vont se retrouver en culotte courte - c'est du grand hard ! Inutile de se lancer dans ce jeu sans avoir auparavant subi un entraînement draconien. N'oubliez pas de vérifier votre pression sanguine - un accident est si vite arrivé ! Les manettes foireuses et les têtes de linotte n'ont pas leur place ici. Voici le type même de shoot'em up qui vous pousse à toutes les extrémités... épouser Dorothée, relire toute l'oeuvre de Sulitzer ou revoir trois fois de suite la série des *Gendarmes*.

Mais avant de vous laisser aller à de tels excès, laissez-nous une chance de vous sauver la vie. Le scénario, aussi mince que le scénario du film *La lambada*, ne vous sera pas d'un grand secours car tout va se jouer aux réflexes. Vous incarnez un insecte cybernoïde d'un type spécial, puisque doté d'une carapace quasi indestructible et d'un armement





dévastateur. Vous devrez sauter, voler et écrabouiller tout ce qui bouge pour parvenir à terminer les cinq niveaux. Ce qui frappe, c'est la beauté de chaque monde (plein de superbes dégradés), la fluidité du scrolling et le niveau élevé de difficulté - dommage de ne pas penser aux débutants. Votre scarabée métallique, extrêmement maniable, devra affronter des canons à laser, d'autres congénères, des plantes venimeuses et une kyrielle de dangers.

Heureusement, la destruction complète de vos ennemis vous permettra de récupérer des bidons de gazole ou des armes supplémentaires (vraiment pas du luxe ! - note du testeur épuisé...).

Pour conclure, les attemés du cassage en règle se rueront sur ce soft comme des mouches, pour les autres essayez chez un spécialiste avant d'avoir la honte devant vos potes.

Disquette Gremlin pour Amiga. Existe également sur Atari ST. J.-P.L.

TOP

RESOLUTION 101

Une poursuite infernale qui décuple les promesses de sa preview... Ça mérite la signalisation !

Décret du 19 Janvier 2038 : une amnistie concernant tous les crimes mineurs est entrée en vigueur. Rassurez-vous, cet acte de bienveillance de la part du gouvernement des Etats-Unis de la Nouvelle-Amérique n'a pas pour cause la jolie couleur de vos yeux ! La condition sine qua non de cette annulation des peines est l'enrôlement immédiat dans un corps spécial antigang.

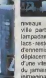
Bref vous vous retrouvez (armé jusqu'aux dents) dans la peau d'un taulard repenti à bord d'un Theta 4000 - sorte d'aéroglisseur. Muni d'une "licence to kill", vous vous lancez aux trousses du méchant pas beau qui règne en maître sur la pegre de votre secteur. Comme il se doit, le gouvernement vous assure sur une base de cinq appareils détruits. Au-delà, gare à vos abattis si le nombre de malfrats n'a pas diminué... Vous pourriez bien refaire un stage derrière les barreaux ! A chaque ennemi détruit, vous glanez une certaine somme d'argent et des produits monnayables qui vous permettront de pénétrer dans les magasins et d'acquérir munitions, boucliers, cartes de la ville etc.

La quête se déroulera au travers de 12





niveaux de difficulté. En effet le décor - une ville particulièrement réaliste, avec ses lampadaires, ses immeubles, ses rues, ses lacs - reste le même, seul le nombre et le type d'ennemis diffèrent d'un niveau à l'autre. Le déplacement au cœur de la mégapole d'une vitesse stupéfiante - déménage sec, du jamais vu sur ST. On prend un plaisir inimaginable à traverser la City en canardant tout ce qui bouge, d'autant que le criminel







devenu votre ennemi juré vous nargue sans cesse sur l'écran de contrôle - irritant En conclusion, un dernier qualificatif géant !

Disquette Logotron pour Atari STF/STE. Egalement prévu pour Amiga, PC et compatibles. **G.B.**





MIND-ROLL

Bizarre, étrange et déconcertant ! Une vague histoire d'œil qui, au lieu de rester bien au chaud sous sa paupière, décide d'aller voir ailleurs s'il peut s'éclater la rétine. A partir de là, on parcourt plusieurs niveaux de labyrinthes - entrecoupés de scènes de bonus Vous guidez le globe oculaire (qui bouge sans arrêt) dans ces dédales Pas évident au départ L'habitude venant, le maniement de l'objet n'est plus un problème En revanche chaque tableau constitue un vrai casse-tête - vous devrez trouver des clefs, suivre un terrain fléché ou colorer des cases en passant dessus Ce jeu, au bout du compte, se révèle frustrant car il ressemble à un mégamix, un condensé d'autres softs : un peu de *Marble Madness*, un zeste de *Rock'n Roll* et une pincée de *Skweek*. A conseiller aux radins qui veulent tout à l'œil. A part ça, rien de bien nouveau sous les orbites planétaires !

Disquette Epyx pour Amiga. Existe également sur PC & compatibles. **J.-P.L.**



NINJA SPIRIT

Il y a deux trucs qui se font beaucoup en ce moment dans la micro les ninjas et les jeux de foot D'ailleurs, ça ne m'étonnerait pas du tout qu'on nous sorte bientôt un "*Return of Dark Ninja Soccer Match 90*" de derrière les fagots. En attendant, Activision nous balance son logiciel sauce ninja et on ne peut pas dire que ce soit une réussite Passons rapidement sur le scénario, aussi creux qu'un crâne de chasseur de tourterelles (celui d'Alain Bougrain-Dubourg ne vaut d'ailleurs guère mieux) - attaquons-nous plutôt à la jouabilité plus que pénible et au niveau de difficulté trop élevé qui gâchent tout le plaisir procuré par les sauts biomanesques du samouraï de service et vous font mourir à tour de bras Une bonne animation, plein de couleurs, un scrolling horizontal, un ninja, des monstres et une poignée d'armes assez variées ne suffisent pas toujours à faire un bon logiciel - la preuve ! A réserver donc exclusivement aux inconditionnels du genre

Disquette Activision pour ST et Amiga. Egalement prévu pour C64 et Amstrad CPC. **M.L.**



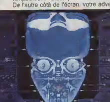


TOP

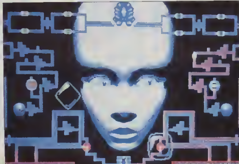
EXTASE

Vous avez toujours rêvé de vous asseoir sur une chaise électrique ? L'*Extase* est à votre portée !

Votre mission est de dégager les circuits qui permettront aux charges électriques d'atteindre le cerveau d'un androïde fraîchement sorti de l'usine. Pour cela, vous allez pénétrer à l'intérieur des circuits par une des bouches d'entrée afin de nettoyer les vecteurs encrassés. Dès votre entrée, vous donnez naissance à un virus adoptant la forme d'une petite étincelle qui se met immédiatement à vous poursuivre. En cas de contact avec elle, vous vous retrouverez éjecté à l'extérieur. Mais il y a pire : le virus grille tous les fusibles qu'il rencontre sur sa route. Vous devrez donc passer un certain temps à les remplacer pour rétablir le courant. De l'autre côté de l'écran, votre adversaire (humain ou électronique) se livre au même sport et peut en outre venir sur votre écran pour piquer les fusibles, vous envoyer des virus ou orienter vos aiguillages de façon malveillante afin d'être le premier à activer le cerveau.



Une réalisation technique impeccable et une musique qui varie au rythme de vos actions donnent au jeu une ambiance terriblement enivrante. Le premier des neuf niveaux est assez simple, mais le nombre d'intersections et d'aiguillages augmente ensuite sans cesse et votre adversaire se fait de plus en plus gênant. Ce n'est qu'après de nombreuses parties que votre œil parviendra à discerner rapidement le chemin parcouru par les impulsions électriques à travers un véritable labyrinthe de câbles, plus enchevêtré qu'un mauvais plat de spaghettis. Il vous faudra beaucoup d'entraînement pour acquérir la maîtrise totale des mouvements de votre raquette. En effet, vous vous déplacez extrêmement vite et emprunter certains embranchements relève parfois de l'exploit, surtout lorsque vous êtes poursuivi par les virus. Prévoyez un excellent joystick, à moins que vous ne préfériez jouer au clavier ou à la souris. Les parties à deux se révéleront nettement plus intéressantes, d'autant que pour le commun des mortels l'ordinateur fait preuve d'une redoutable invincibilité à partir du cinquième niveau.



Déroutant, envoûtant, difficile et parfois très énervant, le premier jeu du label Cryo va de toute façon rendre votre vie plus intense.

Disquette Cryo pour Amiga. Egalement prévu pour Atari ST, Amstrad CPC, PC et compatibles. M.L.

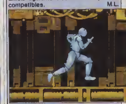


ROTOX

Rotox est le premier soft à utiliser la toute nouvelle technique du rotoscape. Mais dis papa, le rotoscape, qu'est-ce que c'est ?

Te casse pas, fils ! C'est juste un terme scientifique à la con pour expliquer que le décor tourne autour du personnage sans que le dit personnage ait à se déplacer. Pigé ? En fait, c'est "achtement" impressionnant au niveau de la programmation mais ça n'apporte pas grand-chose. Au départ, on peut même dire que ça énerve plutôt tant ça semble injouable. Mais avec un tout petit peu de patience, on apprend vite à maîtriser son androïde à travers les dix niveaux du jeu et on finit par y prendre goût. En tant que robot tout droit sorti de l'usine, vous allez devoir subir des tests de contrôle de qualité, comme le premier mixeur Moulinex venu. Chacun des niveaux comporte neuf zones, que vous devrez débarrasser les unes après les autres des monstres qui les occupent. Détruire les aliens à coups de laser ne se révèlera pas le plus difficile, d'autant que vous pouvez récupérer sur le terrain des armes plus puissantes. Le plus dur réside dans le passage d'une zone à l'autre (faut pas se casser la gueule !), car les plates-formes sur lesquelles vous évoluez sont suspendues dans l'espace. Ça peut paraître simple, mais dès que le sol se met à bouger sous vos pas, commence véritablement l'enfer ! Malgré tout un excellent divertissement - à recommander aux vicieux du joystick et aux masochistes militants.

Disquettes US Gold pour Amiga. Existe également sur Atari ST, PC et compatibles. M.L.



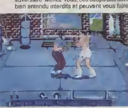

KICK OFF 2
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
ANCO
Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix-Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16.1.46.98.99.00
ANCO SOFTWARE LTD, UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT Telephone No 0322 92513/92518 FAX No. 0322 93422.



LOW BLOW

Avec ce logiciel de boxe où les coups bas sont recommandés, n'hésitez pas à mettre les poings sur les zizis !

Vous en avez marre des simulations de combat où les boxeurs ne peuvent qu'avancer et reculer ? Ça tombe bien : ici le ring se présente en 3D et vos boxeurs peuvent se déplacer sur toute sa surface (les combattants se placent automatiquement l'un en face de l'autre). Vous avez à votre disposition trois coups de base, quatre positions de défense et... le petit plus qui fait la différence : un coup bas délicieusement sournois qui vous permettra de faire cracher son protège-dents à votre adversaire. Mefiez-vous, ces coups bas sont bien entendu interdits et peuvent vous faire disqualifier. Mais rien ne vous empêche de les donner de telle façon que les arbitres ne s'en aperçoivent pas ! Si vous jouez contre un adversaire humain, fiez-vous simplement à votre instinct et foncez dans le tas ! Mais si vous choisissez de participer au championnat et d'affronter les véritables monstres gérés par l'ordinateur, rendez-vous dans la salle d'entraînement. Votre manager, qui a étudié les faiblesses de votre adversaire, vous y indiquera quels enchaînements effectuer pour sortir vainqueur de la confrontation. Par exemple, deux sympathiques crochets du droit suivis d'un bel uppercut plongeront systématiquement Mike-le-Magnifique dans un sommeil profond.



Si vous tombez K.-O., un conseil : attendez que votre énergie remonte un peu avant d'essayer de vous relever, sinon vous serez obligé de fuir lâchement autour du ring pour éviter les coups - en attendant d'avoir retrouvé suffisamment de force pour en donner vous-même. Avec une animation et des graphismes excellents, une jouabilité exemplaire et de l'humour à revendre, *Low Blow* est de tous les logiciels de boxe celui qui a le plus de punch !

Disquettes Electronic Arts pour PC et compatibles. **M.L.**



STEAM ROLLER

"I like to dance.
So I think I'll tap
dance on

Fight



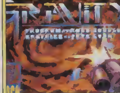
GRAVITY

Acide et LSD, piquouzes et trip, voilà le retour du psychedélisme, la mégamix sauce Floyd version Sid Barrett. On avait pas vu ça depuis *Hair* ou *Jésus-Christ Superstar*. Les pupilles des déglingués du cannabis, des extasiés du trip sans retour et des explosés de la subconscience transcendantale vont se dilater. Neurones et démonte-pneus ! Même E.T. n'y retrouverait pas sa maison. On comprend que dalle à ce qui se passe à l'écran, c'est laid et pas planant pour un rond. De la vraie science-fiction sauce misère ! Peut-être que l'usage de substances interdites m'aurait permis d'en faire un Top.

Disquette Imageworks pour Amiga. Existe également sur Atari ST. **J.-P.L.**







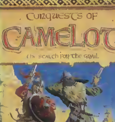


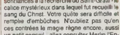
TOP

CONQUESTS OF CAMELOT

L'éternel retour de la Table Ronde. Vous avez le bonjour d'Arthur !

Ah Sierra ! Que le dieu de l'Aventure et des Espaces Infinis te prenne sous son aile protectrice. Que serions-nous sans ton sublime et magique esprit créatif ? Chaque nouvelle sortie est une révélation et ce logiciel ne fait pas défaut à la règle. Reprenant les bons vieux principes qui ont fait le succès de *King's Quest* et autres *The Colonel's Bequest*, cette réalisation nous replonge aux temps immémoriaux de la quête du Graal. Dans le château de Camelot, le roi Arthur, seul, se morfond et erre dans les salles immenses de sa solitude. Depuis des années, les chevaliers de la Table Ronde se

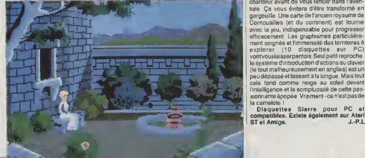




sont lancés à la recherche du Saint-Graal - le calice mystérieux dans lequel fut recueilli le sang du Christ. Votre quête sera difficile et remplie d'embûches. N'oubliez pas qu'en ces contrées la magie règne encore, aussi un petit conseil : allez consulter Merlin l'En-







chanteur avant de vous lancer dans l'aventure. Ça vous évitera d'être transformé en gargouille. Une carte de l'ancien royaume de Cornouailles (et du continent) est fournie avec le jeu, indispensable pour progresser efficacement. Les graphismes particulièrement soignés et l'immensité des territoires à explorer (10 disquettes sur PC) vont vous laisser pantois. Seul petit reproche : le système d'introduction d'actions au clavier (le tout malheureusement en anglais) est un peu dépassé et lassant à la longue. Mais tout cela fond comme neige au soleil devant l'intelligence et la somptuosité de cette passionnante épopée. Vraiment - ce n'est pas de la camelote !

Disquettes Sierra pour PC et compatibles. Existe également sur Atari ST et Amiga. **J.-P.L**



GUNBOAT

Il ne faut pas seulement compter sur les croiseurs et les sous-marins pour triompher dans un conflit naval. La guérilla va parfois se nicher dans des endroits reculés que seules des patrouilles composées de petits caboteurs peuvent atteindre...

Vous incarnez un officier de troisième classe - stationné au Vietnam et assoiffé de promotion. Vous allez disposer d'un bateau, choisir votre équipement (moteur, carburant, munitions) et passer ensuite à la séance de briefing. Les missions (de



jour, ou de nuit - à la lueur des phares), vont vous amener à remonter le cours des rivières jusqu'à l'objectif à détruire ou jusqu'aux otages qu'il faut secourir. Evidemment, les batteries postées sur les rives, les hélicoptères ennemis, les missiles et les mines s'efforceront de détourner votre attention. Chaque bateau comporte un équipage constitué d'un pilote et de quatre tireurs (au milieu, à l'arrière et à l'avant) ayant une vue subjective en 3D... vous pouvez passer de l'un à l'autre à tout moment. De plus le pilote vous relaie si d'aventure vous voulez concentrer toute votre énergie sur le tir.

Gunboat, shoot'em up très sophistiqué, baigne dans une ambiance très prenante, jouit d'une prise en main facile et procure un plaisir ludique intense. Des séquences digitalisées, des commandes très souples et une option judicieuse de concentration dans le temps font de ce soft - qui tient plus de l'arcade que de la simulation - un bon jeu de massacre bien marrant.

Disquette Accolade pour PC. Egalement prévu sur Atari ST, Amiga et C64. K.H.



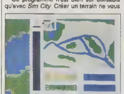
TOP

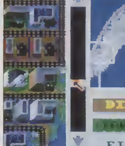
SIM CITY TERRAIN EDITOR

Après avoir fait main basse sur les villes, vous allez concurrencer le Créateur en personne...

Vous vous souvenez tous de *Sim City*, ce jeu fabuleux où intronisé maire d'une ville, vous deviez veiller à son développement en créant des zones résidentielles, des commerces, des commissariats, des stades, des routes, des voies ferrées, des centrales nucléaires etc. Le seul petit défaut de cette fascinante simulation était que les terrains sur lesquels on pouvait développer des villes étaient conçus de façon aléatoire par l'ordinateur. La nouvelle création d'Infogrames - **Terrain Editor** -, va vous permettre de composer vos propres paysages. Il est toujours possible de les créer aléatoirement, mais en influençant nettement le hasard, de façon à obtenir un terrain très boisé, désertique ou même une île. Mais si vous tenez à travailler de façon plus précise, l'éditeur vous permet de placer chaque arbre, chaque rivière à l'endroit de votre choix. Il est également possible de déterminer l'année de départ et le niveau de difficulté du jeu. Vous pouvez par exemple reconstituer approximativement le site naturel de Paris (la Seine, l'île de la Cité, le Bois de Boulogne...) aussi vide qu'au temps des dinosaures, puis recréer entièrement la ville telle que vous l'auriez souhaitée. Vous verrez que régler les problèmes de circulation et de criminalité n'est pas si facile. Les plus fainéants trouveront aussi sur la disquette 17 nouvelles agglomérations (comme par exemple Boston, New York ou même Gotham City - la ville natale de la grosse chauve-souris à pattes) qui leur permettront d'exercer leurs talents municipaux sans se fatiguer à créer les lieux de leurs futurs exploits.

Ce programme n'est bien sûr utilisable qu'avec *Sim City*. Créer un terrain ne vous







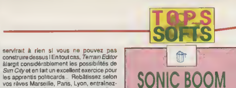












servirait à rien si vous ne pouvez pas construire dessus ! En tout cas, *Terrain Editor* àlargit considérablement les possibilités de *Sim City* et en fait un excellent exercice pour les apprentis politicards... Rebâtissez selon vos rêves Marseille, Paris, Lyon, entraînez-vous à fond et lorsque voue vous sentirez prêt, vous pourrez enfin présenter "pour de vrai" votre candidature à la mairie à le place de Robert Vigouroux, Jacques Chirac ou Michel Noir. Psssst ! Entre nous... vous ne seriez peut-être pas plus meuvais qu'eux...

Disquette Infogremes pour Amige, Mecintosh, PC et compatibles.

M.L.



SONIC BOOM

Le boom en question n'est autre que le bruit supersonique que va produire la disquette en tombant dans ma poubelle. Certes, vous pouvez jouer à deux simultanément, votre avion récolte un tas d'armes puissantes, le scrolling défile de manière impeccable et les couleurs sont pétantes.

Mais je vous le demande, est-ce une raison pour passer des heures devant son écran, le regard plus vide que le crâne d'un skinhead à Wembley et l'auto-fire allumé en permanence ? D'autant que le tout sombre franchement dans la confusion : les sprites se màlangent au décor et il faut vraiment avoir de bons yeux pour voir venir les balles. Quand à la musique, me charmante petite cousine fait mieux avec son orgue Bontempi. Pas le peine de vous faire un dessin... Fuyez, tant qu'il en est encore temps !

Disquette Activision pour Amige, ST et Amstred CPC. **M.L.**





TOP

DRAKKHEN

Avec trois compagnons de bonne chance, l'île des drogons à forme humaine deviendra vite votre fief !

Vous allez gerer au départ quatre personneges présentés selon les traditionnelles "fiches d'état" où l'on retrouve points d'expérience, de vie, de magie, de force, d'intelligence, de résistance, de chance etc , ainsi que les biens dont les héros peuvent disposer (armes, vêtements, nourriture, talisman, clés). Classés par caste (guerrier, éclaireur, prêtre et magicien), ils vont être précipités sans attendre dans un décor en 3D (avec une routine de déplacement qui confine à l'oeuvre d'art) Les personnages sélectionnés peuvant se deplacer individuellement à l'intérieur d'une construction, mais ils suivent en général un leader dans leurs deplacements Ils rancontreront bien entendu assez rapidement les habitants de l'île, qui ne sont pas tous agressifs.. Les quatre larrons pourront alors saluer, questionner ou impressionner le dragon avant de l'attaquer Voilà un échantillonnage alléchant des nombreuses commandes auxquelles pourront accéder les joueurs !

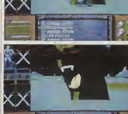
Malheureusemant, dans la doc, vous allez découvrir avec horreur une feuille couverte de signes cabalistiques et recouverte d'une pellicule d'un bordeaux pissaux. Il y en a vraiment marre de déchiffrer des codes muni de lunettes à infrarouge ! Ne pourriez-vous trouver un autre moyen de protection, messieurs les éditeurs ?

Malgré ce léger détail, *Drakkhen* est un jeu à voir et à découvrir pour tous les fans de *Dungeons & Dragons* et qui se trouve en compétition ouverte avec des classiques comme *Dungeon Master* !

Disquettea Infogremee pour PC et compatibles. Exlate auesi sur Ateri ST et Amiga. **Dreculescu**







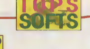
MIRAI THE FUTURE

Si vous aimez la choucroute à la confiture, alors vous allez aimer *Mirai The Future* De plus, puisque vous avez l'air d'apprécier mes alexendrins, je vais vous refiler la racette de ce soft inoubliable

Prenez une équipe de balayeurs (pardon - d'agents de surface) japonais, faites-les réfléchir, puis pondez un scénario se déroulant dans le futur afin d'éviter les incohérences Confiez le tout à une firme éditrice de softs sans grande renommée - celle-ci va aiguillonner ses apprentis programmeurs sur le coup et un mois plus tard (il y a dû avoir des bugs à la distribution, d'ou le retard), les canards de micro l'obtiennent dans les bonnes crémeries et en font le triste bilan Le scénario est bidon, les graphismes faibles et stylisés, le son ridicule et l'animation style pudding Aucun intérêt, à la poubelle et que ça saute !

En guise de conclusion, sachez que je n'ai rien contre les balayeurs (personnages souvent sympathiques et bien intentionnés), mais que ce ludiciel est rigoureusement nul Dès lors, méfiez-vous si vous croisez un agent de surface dans la rue, jetez-lui un long regard chargé de haine et de reproche, car c'est peut-être un as de la poubelle informatique

Mégerom Xain pour MSX1/2. L.M.



TOP

BUBBLE PLUS

Un fantôme asthmatique se prend pour la fille de l'air !

Le revoici, le revoilou notre ectoplasme préféré ! Surtout n'appelez pas les Ghostbusters car ce linceul est tout ce qu'il y a de mignon. Un véritable ange habillé chez Drap-de-Lit ! Les fans de *Bubble Ghost* jubileront en retrouvant leur héros et joueront en pays de connaissance car peu de changements sont intervenus par rapport à la première version. La nouveauté : grâce aux décors améliorés on peut désormais s'entraîner dans les différents tableaux et jouer à deux alternativement. Notre fantôme s'escrime et continue à souffler comme un phoque sur une bulle qu'il doit mener le plus loin possible à l'intérieur d'une maison mal famée. Et chaque tableau - il y en a 35 - regorge de pièges et de trucs tordus ! Un vrai bon jeu d'arcade qui ne manque pas d'inspiration et de piquant.

Disquette Infogrames pour Atari ST. Existe également sur Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles. J.-P.L.



PREVIEW

POWERBOAT USA

Si vous voulez rester dans le coup et vous imposer dans cette course de superbateaux, vous allez avoir besoin d'une embarcation convenablement équipée. Avant le départ veillez à faire le bon choix : un moteur trop puissant peut au bout du compte vous ralentir, mais si vous faites l'impasse dessus, votre bateau n'aura pas assez de puissance par la suite.

Six courses différentes se proposent à vous - si vous le souhaitez vous pouvez même en créer une. Avant de vous lancer dans le bain, une rapide mise en train vous permettra de mesurer votre valeur à celle de vos futurs adversaires. Après les essais, le premier challenge vous impliquant en personne - la course purement et simplement - démarre aussitôt. Il ne s'agit en tant que possible et de toujours conduire du bon côté de négocier les tours de circuit aussi vite que des bouées. Radar, jauges de température et de fuel vous tiennent informé de votre situation - une carte, des donnés sur les dommages éventuels et une vue aérienne se trouvent à votre disposition à tout moment.

Bien que l'action manque un peu de mordant, les graphismes en 3D suivent un cours empli de fluidité et la présentation est excellente. En définitive, une valeur sûre si vous êtes un fan de la compétition - et qui vous changera des bagnoles !

Disquette Accolade pour PC et compatibles. Existe également sur Atari ST, Amiga et C64. K.H.



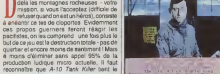




A-10 TANK KILLER

Panzers en vue ! Adoptez la formation... Tous en piqué et feu à volonté !

Droit devant, l'ennemi a fait son nid par-delà les montagnes rocheuses - votre mission, si vous l'acceptez (difficile de refuser quand on est un héros), consiste à anéantir ce tas de cloportes Evidemment ces propos guerriers feront réagir les pacifistes, on les comprend une fois plus le but de ce jeu est la destruction totale - pas de quartier et encore moins de sentiment ! Mais à moins d'éliminer sans appel 95% de la production ludique micro actuelle, il faut reconnaître que *A-10 Tank Killer* tient le





manche, et le bon On s'amuse et on prend du plaisir à piloter cet engin de mort . Un avertissement néanmoins les possesseurs d'un PC bas de gamme vont ramer - les temps de chargement vont lasser toutes les patiences et l'action tourner au ralenti

Vous vous retrouvez donc aux commandes du A-10 Thunderbolt 2, le plus destructeur des avions de combat son armement sophistiqué lui permet de transpercer le blindage des chars Vues en 3D, montagnes, rivières, canyons défilent devant votre cockpit. Six missions vous sont proposées et dix caméras vous permettent de visualiser différents points de vue Grâce à une carte détaillée et aux messages radio, vous pourrez établir un plan de bataille très précis De plus des scènes digitalisées viennent apporter un parfum de réalisme à cette simulation qui, sans révolutionner le genre, parvient tout de même à se placer dans le peloton de tête Tank à midi ! A l'attaque !

Disquettes Dynamic pour compatibles PC. **J.-P.L.**





DEBUT

Plus de deux annees de developpement et près de quatre années de travail *Debut* traite il est vrai d'un sujet particulièrement sérieux - l'avenir de la Terre Dans cette simulation du monde réel cinq villes se trouvent au nœud du problème La pollution qu'elles créent détruit l'écosystème et endommage la couche d'ozone - ce qui augmente la température de façon considérable Vous avez une chance de rééquilibrer la balance en utilisant Organon, un appareil suffisamment puissant pour retransformer le monde en un idyllique jardin d'Eden Deux sections interdépendantes composent l'essentiel de ce jeu Vous expérimenterez d'abord vos trouvailles sur la fission et la fusion nucleaires dans votre laboratoire avant de les lâcher sur la planète La seconde partie un peu plus arcade, vous aménera à diriger la sonde Pelvthrust dans les cinq niveaux de chaque cite, tout en nettoyant les ordures, ramassant l'équipement et réparant les dommages subis un peu partout Cette sonde sera indispensable aux androits où le désert, la sécheresse et diverses contaminations ont détruit le paysage

La version définitive devrait comporter une carte de la planète capable d'effectuer quinze millions d'opérations à la minute et qui contiendra 8192 différents segments d'informations - constituant une vue du paysage en 3D Version française également prévue

Disquette Pandore pour Atari ST et Amiga **K.H.**



ET VOGUE LA GALERE !

Eh oui c'est ça, l'aventure micro : des hauts, des bas... Mais avec Rosie on arrive toujours à bon port !

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE...

Bonjour ! Dans le jeu Indians Jones Aventure sur Atari ST, comment délivrer le père d'Indy sans être obligé de se friter avec Biff le nazi (combat perdu d'avance) ? Merci de me donner la possibilité de continuer
(Jean-Louis Marty, Villefranche-de-Rouergue)

Mon cher Jean-Louis, ce n'est pas dans la rubrique Courrier que vous découvrirez le moyen de remédier à votre problème. En revanche, sachez que la solution complète est déjà parue dans Micro News - numéros 28 et 29

NIPPONOPHOBE

Bonjour à tous !
J'écris ce petit mot pour me faire le porte-parole des consommateurs. Depuis que j'ai acheté ma console Nec, je n'ai jamais trouvé la moindre notice qui soit traduite entièrement en français. Dur alors de comprendre l'utilité de certains objets ou d'interpréter les textes en japonais distillés en cours de jeu. Je ne peux pas me contraindre à acheter des débilités telles que combat de boxe ou autres jeux de lattes, sous prétexte que les textes y sont inexistants ! Bref, y'en a marre ! Si ça continue, je revends ma console, et désole pour Sodipeng qui l'importe, mais je crois que c'est à eux de faire le nécessaire afin que ça change. Au fait, est-ce que ce sera la même chose sur la Sega Mega Drive ?
(N. Chatain, Grenoble)

Comment ? Vous ne lisez pas le nippon dans le texte ? Eh bien, j'ai peur qu'il ne faille vous y mettre, bacause tant que les chiffres de vente de consoles Nec PC Engine ou Sega Mega Drive n'auront pas atteint un certain seuil, aucun distributeur - exclusif ou non - ne prendra le pari d'investir sur une traduction et un repackaging des softs made in Japan. Certes, il ne s'agit là que d'une réflexion à court terme, et il se peut que Sodipeng et Virgin me donnent tort un jour ou l'autre. Une chose est sûre, si une francisation s'opère, elle n'interviendra en rien sur les logiciels, il faudra donc jouer avec le manuel sur les genoux... pas très commode, sinon pour apprendre la langue

REVUE ET CORRIGEE

Bonjour ma Rosie chérie !
Je voudrais te demander s'il existe une revue sur les jeux Sega, des astuces et des solutions comme la revue Nintendo ? Si oui, peux-tu me donner l'adresse et le numéro de téléphone ? Autre chose, est-ce qua de nouveaux jeux vont sortir sur la console Sega 8 bits. Si oui, pouvez-vous m'en donner la liste ? Merci pour tout et longue, très longue vie à Micro News !
(Romain Millia, Saint-Palais)

Mon cher Romain, j'en suis toute retournée. Je n'ai pas l'habitude que l'on me parle ainsi. Mais revenons à nos moutons. La revue Sega News est éditée par Sega et Virgin Loisirs. Pour plus de renseignements, va voir sur le 3615 Sega. Nous avons sorti voici quelques mois déjà un hors-série consacré aux meilleurs jeux Sega (tests et solutions). Celui-ci est disponible à la rédaction et pour se le procurer, il suffit d'expédier la bon de commande qui se trouve dans la revue. En ce qui concerne l'arrivée de nouveaux jeux sur la Sega 8 bits, il n'y a pas d'inquiétudes à avoir. Même si le mouvement s'est un peu ralenti au profit de la Mega Drive, le parc existant est suffisamment important pour motiver de nouvelles sorties. Voici en avant-première les quatre titres à venir qui nous ont été communiqués par Virgin Loisirs. **Golfamania** - une simulation de golf -, **Ultima 4** - reprise du célèbre jeu d'Origin -, **Double Howk** et **Running Battle**. Sur les deux derniers, nous ne disposons d'aucun élément

ROBINSON PC...

Viva al Micro News ! Je possède un PC 1512 Amstrad et je ne parviens pas à trouver de club pour ma machine en Belgique. Est-il possible que je sois le seul propriétaire de PC 1512 du pays ? Aidez-moi vite, sinon je craque !
(N. Hassan, Houdeng-Goegnies, Belgique)

Je crois bien que même en France où la popularité d'Amstrad n'est plus à démontrer, il n'existe pas de club PC 1512 proprement dit. En revanche il doit y avoir - mais je n'en connais aucun - des clubs de passionnés de compatibles en tous genres. Il n'y a aucune raison qu'il n'en soit pas de même en Belgique. Aussi, cherchez bien et vous trouverez certainement l'âme-sœur

HELP ME !

Ma Rosie adorée, je t'écris pour plusieurs choses. Premièrement, en réponse à la lettre de Frantz Hellin (Dunkerque) que la Philips CM8833 est compatible avec l'Amiga 500, qu'il est stéréo et que sa résolution est supérieure à celle du 1084 ou 1084S de Commodore. D'autre part, je pense que vous devriez créer une rubrique où nous autres, pauvres joueurs, pourrons demander de l'aide pour tel ou tel jeu
(Gilles Durys, Braine-l'Alleud, Belgique)

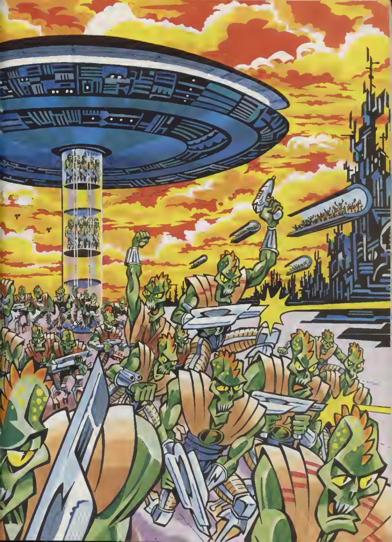
Tout d'abord, merci pour Frantz qui va enfin pouvoir, grâce à toi, acquérir le moniteur de ses rêves. Ton idée de rubrique nouvelle n'est pas mauvaise. D'ailleurs elle existe en quelque sorte déjà, puisque dans certains cas ce sont les demandes répétées de telles ou telles solutions de jeux qui justifient un passage dans les *Top Secret*. Il faut savoir aussi que ce genre de rubrique comporte un risque : la relative impossibilité de répondre aux demandes concernant des jeux récents. En effet certains éditeurs préfèrent laisser planer le mystère plutôt que de délivrer trop tôt les secrets de leurs nouvelles productions - il nous faut alors respecter leur volonté

TU VAS EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS !



Signé Jumping Jack Son


Micro
NEWS



MAJOR THOMSON

LIAISON THOMSON-MINITEL

Les Thomsonistes ne se tiennent pas à l'écart du monde... Tout un réseau s'établit pour le salut et la fraternité !

Si la connexion d'un minitel et d'un Thomson se révèle particulièrament intéressante en raison des nouvelles possibilités d'exploitation qu'elle offra, elle n'en pose pas moins des problémes d'ordre matériel et logiciel é ses utilisateurs - problémes facilement résolvables pour peu que l'on étudie le principe de fonctionnement d'un minitel Car sous son aspect de terminal informatique banal, Il cache bien des possibilités Nous allons essayar de vous donner en quelques lignes un maximum d'informations sur sa structure interne, ce qui permettra déjà de pallier 90% des difficultés

EN TOUTE CONNEXION

La connexion physique d'un minitel à un Thomson ne peut s'effectuer qua via une prise péri-informatique (le brochage en est décrit par le détail dans la figure 1) Cette prise permet une liaison série asynchrone tout à fait classiqua Elle travaille en effet avec 7 bits de données, 1 bit de parita paire et 1 bit de stop - à une vitesse variant entre 300 et 4 800 bauds.

Brochage de la prise péri-informatique des minitels 1 et 1B. Figure 1

```
1--------------> Rx
O
O--------------> PT

O--------------> MASSE

O--------------> +8,5 V 1 AMPERE

O--------------> TX
```

Marvellous, n'est-il pas ? Une petite parenthèse le minitel reçoit des informations du réseau á la vitesse de 1 200 bauds (le plus serveur vous demandera de taper sur la touche SUITE par exemple dans ce sens (minitel/serveur), la transmission ne procède qu'à la vitesse de 75 bauds (bits/seconde)

Si vous possèdez un minitel "retournable" du type **1B**, votre minitel se transforme alors en serveur, émettant á la vitesse de 1 200 bauds et recevant à celle de 75 bauds - on dit alors que ce minitel répond à la norme **V23 retournable 1200/75 bauds**

Impossible malheureusement de relier directement par un câble simple votre minitel à une prise RS232 car las niveaux électriques utilisés sont différents En effet, le minitel se sert de signaux à la norme TTL (compris entre 0 et + 5 volts), alors que les liaisons series des Thomson via l'Interface RS232 utilisent des signaux compris entre + 12 et - 12 volts De plus, les états logiques de ces signaux sont inversés par rapport à ceux attendus ou fournis par le minitel

CODES ET ADAPTATION

Munis d'un adaptateur, votre minitel et votre Thomson pourront communiquer - mais encore faut-il qu'ils puissent se comprendre! Cette compréhension se trouve presque acquise dans le principe, puisque tous les deux utilisent le code ASCII Néanmoins, pour que le minitel puisse étre exploité correctement, il se révèle indispensable de lui envoyer un certain nombra da codes de commande

Dans certaines configurations, il faut également que le Thomson puisse interpréter les réponses fournies par le minitel à ces commandes Ces envois et réceptions de codes peuvent être réalisés dans les langages de votre choix (Assembleur, Basic, Pascal - qui existent tous sur Thomson), d'un emploi fort simple et ne nécessitant que quelquas octats par fonction.

Pour bien saisir les diverses possibilités d'un minitel, il faut savoir qu'il se compose de quatre modules fonctionnels (le clavier, l'écran, le modem et la prise péri-informatique) qui peuvent se relier grâce á des aiguillages. Lors de la mise sous tension, le minitel se trouve en mode "local" et las aiguillages s'établissent comme indiqué à la figure 2 Lorsque le minitel est connecté et se trouve ainsi en mode "ligne", le bouclage au niveau du modem disparaît, puisqua le serveur avec lequel dialogue le minitel s'insère à sa place La gestion des aiguillagas internes est automatique mais il vous est tout à fait possible de les contrôler ou de les modifier par la transmission des codes de commande appropriés Voici la syntaxe des commandes pour les aiguillages **1B 3B 60** code émetteur/ coda récepteur pour couper un aiguillage entre l'émetteur et le rècepteur (codes hexadécimaux) et **1B 3B 61** code émetteur/ code récepteur pour etablir un aiguillage entre l'émetteur et le récepteur So long, old chaps !

Aiguillages établis dans un minitel non connecté à un serveur Figure 2

```
        ______________________
                CLAVIER
             /             \
       --> /                 \
      <-- PRISE            MODEM
<-->
           \_____________    /
                           \/
                          ECRAN
```

JE SANTIAGUE, TU PERFECTO...



Signé Jumping Jack Son

NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

OPERATION COUP DE "POINTS"

TEL : 45. 49. 14. 50.



71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

**AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC**

NINTENDO

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO + PERITEL + PISTOLET + 2 JEUX — 990,00F
CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO +PERITEL — 690,00F
POIGNEE INFRAROUGE — 395,00F
PISTOLET — 299,00F
POIGNEE NES MAX — 395,00F

190,00F
POPEYE
DONKEY KONG III

290,00F
URBAN CHAMPION
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY BALL
TENNIS
ICE HOCKEY
DONKEY KONG CLASSICS

330,00F
GRADIUS
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

380,00F
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT

390,00F
TRACK'N FIELD 2
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2
ZELDA 2 SIMON'S OUEST

NOUVEAUTÉS À PARAITRE, NOUS CONSULTEZ

SEGA

199,00F
MY HERO
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

259,00F
AZTEC ADVENTURE
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
OUARTET

269,00F
KUNG FU KID
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

285,00F
ALEX KID 1
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299,00F
ALEX KID 2
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

299,00F
CALIFORNIA GAMES
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

319,00F
BLADE EAGLE 3D
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

329,00F
AFTER BURNER
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

ATARI 2600

PADDLE (poignée ronde) — 149,00F
PADDLE + 1 JEU WARLORDS — 199,00F

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME NIGHT STALKER, GRAND PRIX WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER GLACIER PATROL, PRIVATE EYE LAZER BLAST STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER ADVENTURES ON GX 12 JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP,FROST BITE RIDDLE OF THE PHINX FIRE FIGHTER MOONSWEEPER ATLANTIS DEMON ATTTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES BILLARD, RAMPAGE, SKY HERO, DESERT FALCON DECATHLON COMMANDO PRO WRESTLING BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID 2, SKY JINKS, BUMP'N JUMP

**TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.**

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à

2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre .F	Titre ..F	NOM
Titre .. F	Titre F	PRENOM
Titre . F	Titre .F	ADRESSE
Titre F	Frais de port 23F	CODE POSTAL
Titre .. F	machine + 50F	VILLE
Titre . F	TOTAL .F	TYPE DE CONSOLE
		N° TELEPHONE

Ci-joint mon règlement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS



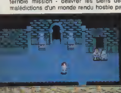
TOP

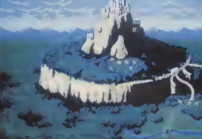
THE ANCIENT YS VANISHED

Toutes les légendes d'Ys en une course effrénée...

Les mots me manquent pour décrire un tel chef-d'œuvre en matière de jeu de rôle. Pour tout dire, la présentation de ce soft sur CD n'a pas sa pareille dans le monde de la micro.

Mais entrons illico dans le vif du sujet : vous incarnez un petit garçon investi d'une terrible mission - délivrer les siens des malédictions d'un monde rendu hostile par les sortilèges d'un esprit maléfique. Pour ce faire, il devra retrouver six livres répartis dans de nombreux lieux signalisés sur une carte (énorme, elle vous laissera bouche bée). Le jeu débute dans une bourgade où vous pourrez acquérir des armes ainsi que divers renseignements. En dehors du village, la confrontation avec un bon nombre d'ennemis qu'il vous faudra détrousser enrichira votre expérience et remplira votre bourse. Les endroits à traverser varient du tout au tout : cela va de la gentille prairie ensoleillée à de lugubres grottes en passant









par des temples, des donjons, des forêts, des labyrinthes etc. On n'a vraiment pas le temps de s'ennuyer ! Le seul inconvénient de ce jeu réside dans le fait que tous les indices sont donnés en langue nippone. Mais votre grand esprit logique viendra facilement à bout de cette petite contrariété. Et lorsque vous arriverez à la fin de cette somptueuse réalisation, vous aurez la très agréable surprise d'un dessin animé vraiment superbe.

Est-ce tout ? Eh bien non, mes enfants car *Ys 2* fait immédiatement suite à cette fabuleuse épopée. On prend les mêmes et on recommence - en améliorant ! De la

véritable programmation, je ne vous dis que ça . Vous vous retrouvez alors dans un autre monde (encore plus gigantesque) où la magie règne en maîtresse incontestée, donc possibilité de se métamorphoser ou encore d'utiliser des sorts géniaux à la seule fin de retrouver tous vos amis. Les lieux brillent encore plus par l'originalité que dans la première partie puisque vous galèrerez dans un volcan puis au cœur des glaces, j'en passe et des effroyables. On ne va pas y passer la nuit, malgré les graphismes parfaits, l'animation irréprochable (tout se passe selon



un scrolling multidirectionnel) et le son vraiment flippant... Plus de 50 musiques différentes sur CD, ça jette un max ! Pour vous convaincre, je me permettrai juste de vous signaler qu'il m'a fallu plus de 100 heures de jeu acharné pour en finir (pourtant ch'uis vach'mentbalaise !). *Ys* ne se contente pas d'être un simple jeu, il révolutionne quasiment l'informatique ludique. Une dernière chose : le générique de fin comporte plus de 70 noms. Je n'en reviens toujours pas !

CD-ROM Hudson Soft/Falcom pour la console Nec. **J.D.**



DONKEY KONG CLASSICS

L'année 1981, ça fait un bail ! A cette époque, Mario (le premier héros de l'histoire de la micro issu des masses laborieuses) se lançait pour la première fois au secours de sa bien-aimée, capturée par un immonde gorille géant. Aucun doute, le grand Kong est l'ancêtre de tous les jeux d'échelle. Tiens ! Certains d'entre vous n'étaient même pas nés que j'y jouais déjà sur la console Coleco. Alors, on ne me la fait pas à moi. . Rien n'a changé, les graphismes sont toujours aussi simplets et les bruitages toujours aussi drôles au second degré : le brave Mario continue à faire des bruits de ventouse lorsqu'il marche et les tonneaux que lui lance le sosie de Demis Roussos émettent encore en tombant les mêmes bruits stridents. La cartouche contient également *Donkey Kong Junior*, la suite de ce soft historique. Cette fois, vous changez de bord et incarnez le fils de Kong, capturé



par l'immonde (chacun son tour) Mario. Encore plus drôle, encore plus dur, mais toujours aussi accrocheur. Une leçon d'histoire pour les jeunots qui n'ont pas connu les temps héroïques des pionniers. Un retour en arrière plein de nostalgie pour les anciens : *Donkey Kong*, c'est la madeleine de Proust , une partie, et tous vos souvenirs d'enfance remontent. . Agréable - mais 300 F, ça fait un peu cher la madeleine !

Cartouche pour la console Nintendo. **M.L.**





TOP

SUPER VOLLEYBALL

Alors Fabiani, qu'est-ce que t'attends pour nous passer la balle ?

Lorsqu'on parle d'adaptation sur Nec, on s'attend généralement á quelque chose de très proche de l'ercade (et non pas de l'art crade, hélas trop fréquent sur les micros), c'est la raison pour laquelle je ne m'attarderai pas sur des phrases é rallonge du genre "C'est incroyable, j'ai jamais vu ça, c'est dément, feut que j'montre ça eu cheval de me sœur, encore mieux que "Sex Machines" et j'en peux plus, méme Carali est battu... zlika, zlika, out " Non. Je serai bref, je ne passerai pas par quatre chemins, j'irai droit au but, je causerai direct, j'ébrègerai un max, je compilerai mes dires, je ne vous emmerderai pas longtemps, je vous le télégraphierai, je dirai simplement : mieux que l'arcade et stop. L'animation e gagné en souplesse - ainsi que les mouvement des joueurs

Seize équipes de différents niveaux vous disputent la Coupe en mode championnat. Mais le jeu á deux reste plus sympa et moins lassant *Super Volleyball* e frôlé le nomination de "conversion de réve", car subsiste tout de méme un défaut l'absence totale de musique pendant les parties le dream était presque parfait

Carte System V pour la console Nec.

J.D.



BULL FIGHT

Jeux de mains, jeux de vilains Cela devient une sale habitude ! Quand verra-t-on enfin un jeu de boxe digne de ce nom? Contrairement é *Digitel Champ* (Micro News n° 31), les joueurs sont vus de profil et arborent une taille plus qu'honorable Chaque adversaire choisit son boxeur ainsi que son entraîneur, et c'est parti ! Une derniére vue sur le ring, puis le combat commence Tous les coups au-dessus de le ceinture sont autorisés et méme recommandés - du moins si vous voulez gagner, Mais il faudre feire preuve d'une grande ténacité pour vaincre tous les adversaires que vous rencontrerez et surtout pour avoir envie de jouer Toutefois une option intéressante va vous amener é combattre dans le rue ! Ça aurait pu casser des máchoires, mais malheureusement l'ensemble du jeu craint un maximum Dommage. *Bull Fight* prendra plus facilement le chemin des oubliettes que celui des musts de la Nec Une petite pointe de fierté malgré tout il reste largement meilleur que n'importe quel jeu de boxe sur micro

Carte Cream pour le console Nec.

J.D.



TOP MICRO NEWS

USA PRO BASKETBALL

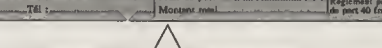
Orange ball sur le terrain ! Dribblez sans complexe..

Que ceux qui aiment la main, euh la balle au panier se lèvent ! Voici que déboule sur votre petit écran LA simulation de basket par excellence Lorsque j'ai aperçu ce jeu pour la première fois, un sentiment de grand désordre envahit mon esprit - en un mot le bordel complet ! Au départ, on a vraiment beaucoup de difficultés à s'y retrouver, et on confond souvent la balle avec la tête de ses partenaires ! Et hop, un joueur balancé à travers le terrain... 5 points !

Graphiquement parlant, ça jette pas mal. L'allure des joueurs s'inspire directement des dessins animés japonais qui sévissent encore à l'heure actuelle sur nos petits écrans (grosse tête, petit c... euh je m'égare...). Et l'animation est plus que correcte - surtout quand on voit le nombre de joueurs à gérer.. Ah oui, j'allais oublier aux abords du panier vous pouvez smasher - vous verrez alors les joueurs foncer sur l'arceau et marquer des points de toute beauté. Bien évidemment, toutes les tactiques du vrai basket fonctionnent dans *USA Pro Basketball*, défense de zone, défense homme à homme ou un mélange des deux, combinaisons etc. Ça n'est pas pour rien que le basket est sport national aux Etats-Unis !

Carte Aicom pour la console Nec. **J.D.**







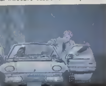


CHASE H.Q.

Sur la route une fois de plus...

Après avoir envahi les micros, *Chase H.Q.* arrive sur la PC Engine. Quelle différence ! Ultrarapide, fluide, maniable, prenant - en un mot comme dans les cafés. Je passe sous silence le scénario que tout lecteur sensé de Micro News se doit de connaître (il a déjà été testé) pour introduire subtilement un petit banc







comparatif - ni vu ni connu je t'embrouille ! - au sein de ces lignes, héhé.

Sachez seulement que c'est aussi beau que sur Amiga, cinq fois plus rapide et carrément plus jouable. Beaucoup trop jouable d'ailleurs, ça se finit en moins de dix parties (c'est gênant quand on paye un programme 500 F - cela revient tout de même à 50 F la séance !). Voilà donc une adaptation réussie mais qui, à cause de sa facilité déconcertante, coûte en définitive plus cher que l'arcade. Sacré *Chase ECU* !

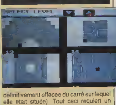
Carte Taito pour la console Nec. **J.D.**





BLODIA

Suivant un principe relativement simple, ce jeu n'en demeure pas moins très captivant. Il s'agit de retracer la route devant une boule qui ne cesse d'avancer. Explication : vous démontez votre "circuit TCR" préféré de façon à isoler les rails courbes des rails droits, chaque rail étant ensuite inséré dans un carré. Puis vous formez des rangées et des colonnes (à l'aide des carrés susnommés) en prenant soin de laisser une case vide - de manière à pouvoir faire coulisser un carré ou une rangée entière (toute ressemblance avec un jeu de poche très connu est purement fortuite... ou presque). Vous remettez du courant dans tout ce bordel, vous posez une voiture sur un rail au hasard et vous vous empressez de reconstruire le circuit devant ses roues (sachant que chaque longueur de rail parcourue sera



définitivement effacée du carré sur lequel elle était située). Tout ceci requiert un grand sens de la stratégie et des nerfs solides. Les premiers tableaux relèvent d'une facilité enfantine à la Fischer-Price pour aboutir à d'impitoyables casse-tête que seul le Cray III serait à même de résoudre. Les génies auront, eux, la possibilité de créer leurs propres tableaux et de les sauvegarder sous la forme d'un code qu'il sera impératif de retaper à chaque utilisation du programme. *Blodia*, un jeu de stratégie pur et dur n'excluant pas quelques réflexes rapides du poignet - surtout aux niveaux les plus élevés. De longues nuits blanches en perspective.

Carte Hudson Soft pour la console Nec. **J.D.**


COCONUT
SPECIAL CONSOLES DE JEUX
EXCLUSIF : les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstration en avant première dans les magasins COCONUT
COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine
COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf
COCONUT MONTPELLIER
C Cial Le Triangle-Nt Bas
34000 MONTPELLIER
Tél. 67.58.58.86
COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41
MEGADRIVE
1990 F
GAME BOY
NEC PC ENGINE
1490 F
LYNX
1590 F
SEGA 16 BITS
ATARI 2600
NEC-PC ENGINE
SEGA 8 BITS
NINTENDO
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00
COCONUT
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél
Date d'expiration /
Signature
TITRES
CONSOLE
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer
Règlement je joins chèque bancaire CCP Mandat -lettre CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt)

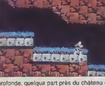
TOP

SIMON'S QUEST (CASTLEVANIA 2)

Même déchiqueté, Dracula est encore là... Aïl, aïl, aïl !

Je ne vous dirai qu'une chose : cette cartouche est un chef-d'œuvre. Indispensable à tous les aventuriers en herbe qui rêvaient d'une suite aux aventures du chevalier Simon ! Pour les nouveaux venus, plantons le pieu euh disons plutôt le décor et en avant les pur-sang

Nous sommes au cœur de la Transylvanie



profonde, quelque part près du château de Castlevania, sinistre demeure où régnait jadis le comte Dracula Sa destruction totale et la mort de l'ignoble croqueur de carotide marquaient la fin du premier épisode Simon Belmont (eh oui, on ne choisit pas son nom !), preux intrépide, terrassa dans un passé proche l'ignoble suceur de sang Une fois sa gloire digérée, notre vaillant Saigneur des Agneaux se retrouve victime à retardement de la malédiction (et d'une morsure !) du Prince des Ténèbres. Petit à petit l'horrible venin l'envahit et la transformation commence Sa seule chance retrouver les cinq morceaux manquants du démon Au début du jeu vous possédez un fouet en cuir et devrez achetez le plus vite possible dans la ville de Jova un fouet denté et un cristal blanc. Ce dernier vous servira à faire apparaître un ascenseur dans la maison de Berkeley Méfiance dès la nuit au cours de votre progression car alors les ruelles des villes se peuplent d'infâmes et blasphématoires créatures ! Comme d'habitude, c'est du grand art et on reste béat d'admiration devant un tel savoir-taire Impossible ici de résumer les innombrables tableaux qui vous attendent mais sachez qu'il est difficile, une fois embringue dans l'action, d'en décrocher Entre les squelettes belliqueux, les chauves-souris vampiriques, les araignées guerrières, les zombis affamés et autres échantillons du bestiaire cauchemardesque, pas question de souffler ! On se met à outrepasser ses possibilités pour trouver les nombreux objets dispersés dans ce monde cruel - vous serez vite complètement "accroc". "I'm Count Dracula and your blood is my pleasure", comme disait Bela Lugosi

Cartouche Konami pour la console Nintendo. **J.-P.L.**

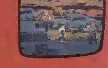




AU DELA DE VOS REVES







. CORE GRAFX = 1490 Frs TTC
. SUPER GRAFX = 2490 Frs TTC
. CD ROM2 = 3990 Frs TTC

Prix publics conseillés.



Pour le Benelux contactez J.P. ELECTRONIC

Distribution SODIPENG PARIS

Revendeurs contactez le 99.08.09.11

SPACE INVADERS 1990 : LES VRAIS OVNIS SONT LÀ !

Les soucoupes volantes survolent l'Europe. Elles vont peut-être attaquer... Devinez qui ?

Depuis le 29 novembre dernier, des centaines de personnes en Belgique et en Italie ont pu voir dans la nuit des "Objets Volants Non Identifiés" Il ne saurait être question d'hallucination collective, d'autant plus que lesdits objets ont été filmés et leurs images retransmises par les télévisions du monde entier Puis, aussi soudainement que cela avait commencé, les médias ont cessé de parler de ces mystérieux objets Mais si le survol de l'Europe n'était que la répétition d'une véritable invasion planétaire ?

LE PETIT PÈRE DES PEUPLES

Lorsqu'un pays est envahi par un de ses voisins, il se passe généralement le schéma suivant l'envahisseur s'empare d'abord des positions stratégiques, tout en s'assurant le contrôle de l'armée adverse et la coopération des principaux dirigeants. Ensuite s'établit entre l'occupant et l'occupé une forme de collaboration plus ou moins réussie ceux qui refusent de se soumettre sont en principe purement et simplement éliminés Lorsqu'il y a coup d'état ou prise de pouvoir à l'intérieur d'un pays, c'est bien souvent pire Staline, par exemple, fit arrêter ou déporter entre 1933 et 1944 plus de 40 millions de personnes ! Les purges sont inspirées au tyran par la peur d'être renversé à son tour - voire assassiné Quiconque s'opposait à cette époque en Russie au "petit père des peuples" était décrété contre-révolutionnaire et éliminé illico presto (exécution ou déportation) En 1934, Staline fit ainsi déporter en Sibérie 15 millions de paysans - 6 millions d'entre eux ne revinrent jamais - et en 1935 une loi fut votée permettant la condamnation à mort des enfants à partir de 12 ans etc

LES TERRIENS LES PLUS BELLIQUEUX

Si les extraterrestres envahissent bientôt la Terre, ils se comporteront à leur tour en conquérants Qui considéreront-ils comme particulièrement indésirables ? Qui chercheront-ils à éliminer en premier ?

Les armées des différents pays ainsi que leurs représentants ne devraient pas constituer pour eux de véritables obstacles puisque leur technologie a forcément des siècles d'avance sur la nôtre ils maîtrisent les déplacements interplanétaires Les extraterrestres auront donc logiquement en leur possession des armes auprès desquelles nos plus puissantes bombes ressembleront à d'inoffensifs pistolets à eau Dans ces conditions, il devrait leur être relativement facile d'obtenir la capitulation de tous les gouvernements de la planète

Mais une fois qu'ils auront achevé cette première phase de leur conquête, ils ne pourront pas ne pas s'intéresser à une catégorie de Terriens bien particulière, disséminée un peu partout sur la planète - les Terriens les plus belliqueux à leur égard, obsédés par leur présence, et qui s'entraînent depuis des années à leur tirer dessus par le biais de simulations sur consoles ou ordinateurs les amateurs de jeux vidéo !

DIS-MOI SUR QUI TU TIRES...

Car que faisons-nous d'autre à longueur d'année dans 80% des logiciels auxquels nous aimons tant jouer, si ce n'est tirer sur des extraterrestres afin de les exterminer ? Avons-nous jamais eu un seul moment de répit dans ce sanglant génocide ? Avons-nous jamais un seul instant éprouvé la moindre pitié avant d'anéantir par centaines ces êtres d'un autre monde ? Nous sommes-nous seulement demandé s'ils laissaient derrière eux des veuves et des orphelins ?

Non, jamais, pas une seule fois, car nous pensions qu'il ne s'agissait que de pixels Nous étions persuadés que les extraterrestres n'existaient pas Mais maintenant ils sont là, ils survolent l'Europe et sont prêts à atterrir ! Que vont-ils penser de nous ? Que peuvent-ils penser de nous ? Ont-ils une solution autre que de nous considérer comme leurs ennemis, nous qui nous entraînons à leur tirer dessus depuis des années ? Que feriez-vous à leur place si vous arriviez dans un pays où l'une des principales occupations des enfants soit de tuer, dans le cadre de jeux vidéo, des êtres de votre espèce ? Feriez-vous confiance à ces enfants ? N'auriez-vous pas peur qu'ils soient un jour tentés de capitaliser sur leur entraînement et de transcender le cadre de leurs jeux en faisant sur vous un carton "live" ?

La premier acte sensé que vous feriez dans une telle situation serait assurément d'essayer de contrôler, par un moyen ou par un autre, cette portion belliqueuse de la population qui constitue une menace pour vous, et de la séparer temporairement ou définitivement du reste des habitants

CE QUI VA SE PASSER

Si les extraterrestres envahissent la Terre, il y a donc fort à parier qu'une de leurs premières préoccupations sera de mettre la main sur tous les shoot'em upeurs pour soit les exterminer, soit les rassembler dans des endroits où il sera facile de les surveiller On peut définir plusieurs scénarios possibles

1) Les extraterrestres recherchent tous les amateurs de jeux vidéo et les exterminent purement et simplement Après tout, ce ne serait que justice, ne dit-on pas que celui qui tue par le glaive périra par le glaive ? Alors, un petit coup de laser et on n'en parle plus Et puis combien d'extraterrestres avez-vous personnellement exterminés jusqu'à présent ? Vous ne pouvez même pas le dire tellement il y en a ! Vous n'êtes qu'un boucher qui recevra ce qu'il mérite - qui sème le vent récolte la tempête

2) Les extraterrestres recherchent tous les amateurs de jeux vidéo qui deviennent leurs prisonniers, soit sur Terre, soit sur une base spatiale ou sur une autre planète Là, j'en vois qui commencent à frétiller à l'idée d'un voyage intergalactique aux frais de la princesse alien (il faut dire qu'avec toutes les princesses que vous avez délivrées dans les jeux, vous comptiez bien obtenir un petit quelque chose en retour) Attention aux idées préconçues ! Certaines planètes peuvent se révéler un véritable enfer pour les humains et les bases spatiales des aliens transformées en prison vous feront peut-être regretter le plancher des vaches Mais vous êtes joueur et vous êtes prêt à prendre le risque ? O.K., j'attendrai vos

cartes postales...

3) Les extraterrestres capturent tous les shoot'em upeurs et les enrôlent de force dans les "Mercenaires Intergalactiques". Cette hypothèse est fort probable. Souvenez-vous de l'article "Les jeux vidéo sont-ils nocifs ?" - des savants y expliquaient comment les jeux vidéo développent la motricité oculaire, la coordination main-vision, l'orientation spatiale, les réflexes visuels... Qui mieux que vous serait apte à défendre, à bord d'un spacer, les grands vaisseaux de la Ligue Intergalactique ? Vous serez donc enrôlé, vous subirez l'entraînement spécial des mercenaires galactiques et vous prêterez serment auprès du Grand Empereur Galactique, jurant d'être toujours prêt à donner votre vie pour l'Empire. Votre existence ne sera plus ensuite qu'une succession de combats auprès desquels les plus beaux jeux vidéo ne sont que roupie de sansonnet - à un petit détail près : si vous perdez votre vie, le game over sera définitif...

4) Suite aux observations qu'ils ont faites sur les milliers de shoot'em upeurs terriens, les extraterrestres ont pris peur et ont décidé de ne pas visiter une planète aussi barbare. La Terre est sauvée grâce à vous ! Votre mère - qui vous traitait pourtant de bon à rien quand vous jouiez devant votre écran - est fière de vous et vous accorde un crédit illimité pour tout ce qui concerne la micro et les jeux !

LA MORT DE L'INDUSTRIE DES JEUX VIDÉO

Dans l'hypothèse d'une invasion extraterrestre, nous pouvons prédire à coup sûr la fin des jeux vidéo. Cette prophétie n'a rien de bien sorcier puisque tous les joueurs seront soit tués, soit emprisonnés, soit enrôlés - plus un seul client ! Les magasins micro, les fabricants, les usines d'ordinateurs et de consoles, les distributeurs, les programmeurs, les éditeurs : tous ces endroits seront fermés et interdits, leurs occupants ayant subi le même sort que les joueurs.

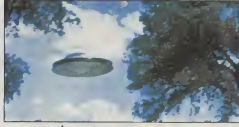
Nous n'avons pas encore parlé de la presse micro mais il va de soi qu'elle sera interdite et que tous ses rédacteurs, responsables en grande partie de l'engouement pour les jeux, seront possés par les armes dés le premier jour. A Micro News nous ne risquons rien, nous sommes tous des extraterrestres, des espions-taupes envoyés sur Terre déguisés en humains il y a bien longtemps, chargés de pervertir la jeunesse. Nous allons bientôt retourner sur notre planète afin d'y recevoir les plus hautes distinctions. Notre mission a en effet été couronnée de succès, notamment grâce à la rubrique "Sex Machines" et aux disquettes FESS. Seul Carali encourra un blâme car son déguisement humain laisse vraiment à désirer : il fait peur aux petites filles et aux vieilles dames qui changent de trottoir lorqu'elles l'aperçoivent...

Voilà, vous pensiez que la BD *Bargon Attack* était de la fiction - vous vous êtes mis le joystick dans l'œil jusqu'à la mémoire morte ! Ah, ah, ah !

Xargül







MARY EVANS PICTURE LIBRARY


Rosie Zouzette
TIENS. MR BONPLAN... JE VOIS QUE VOUS ARBOREZ FIÈREMENT VOTRE DRAPEAU BLANC POUR LE WEEK-END....
EH OUI.. C'EST QUE JE SUIS CONTRE LES ACCIDENTS... ALORS J'ARBORE.
..J'AVAIS DÉJÀ MA PETITE MAIN POUR DIRE QUE JE SUIS CONTRE LE RACISME.
...ET AUSSI MON BOUTON BLANC CONTRE LA DROGUE.
...LE BADGE CONTRE LA POLLUTION.
CONTRE LE SIDA
..ET CELUI CONTRE LE TCHADOR.
CONTRE LE MAUVAIS TEMPS.
LE TIERCÉ PERDANT.
LA HAUSSE DES PRIX.
L'APOCALYPSE SELON St JEAN
BREF...DES BADGES BIEN NULLOS POUR TOUT ET N'IMPORTE QUOI, ALORS J'ARBORE AUSSI UNE PLUME AU CUL POUR DIRE QU'ON NE ME PRENNE PLUS POUR UN CON...
ET JE VAIS VOUS DIRE, ROSIE...DEPUIS QUE J'ARBORE CETTE PLUME...
. JE VAIS VOUS DIRE..
EH BIEN JE CROIS QU'ON ME PREND VRAIMENT POUR UN CON.

SAMOURAI-MICRO

ALI-BABA ET LES 40 CONSOLES

Un spécial bidouilles et farfouilles pour les accros des consoles. Notre intrépide reporter-kamikaze est allé à la pêche au trésor chez *Shoot Again*.

Come on, shoot again ! En pénétrant au 145, rue de Flandre dans les 19 m2 de la boutique **Shoot Again** située dans le 19ème arrondissement à 19 m du métro ligne 19 (euh non, ligne 7), on comprend tout de suite qu'on n'a pas affaire à des amateurs, à des fillettes du joystick ou à des costards-cravates boutonneux. Tiens, au fait, pour ceux que le petitesse des lieux rendrait perplexe, méditez ce proverbe made in Enc Satyre : mieux veut une petite travailleuse qu'une grosse paresseuse ! Après cet intermède cul-turel, un rapide coup d'œil alentour et on est tout de suite au parfum. Pas la moindre trace d'ordinateurs, de claviers ou autre signe de PC niaiserie, traitement de texte et tableur n'ont pas droit de cité en ces lieux magiques pour les vrais joueurs - ici tout est dédié à la console de jeux.

HISTOIRE D'UN NEC

Nec, Sega, Atari et Nintendo trônent comme des reines sur les présentoirs. Gilles Breuil, détenteur des clefs, est un hyper-passionné, un mec qui a connu les hauts et les bas de la micro depuis dix ans. Sa ludique attirance pour les jeux lui a permis d'acquérir une expérience et une habitude des logiciels incomparables - un vrai puits de science ! Le mot magique, indispensable pour l'ouverture du placerd enchanté, n'est autre que Nec. Nec ouvre-toi ! Pionnier de la marque, alors que tout le monde doutait de ses capacités intellectuelles et de celle de la bécane, Gilles est aujourd'hui le point de passage obligé - la référence. On lui téléphone de partout. Lui et Christophe - le seul vendeur qui ne dort pas la nuit tellement il joue - sont devenus les spécialistes Nec. Mais cette première place ne les empêche pas de proposer un service clientèle sans équivalent sur la place de Paris. Ils nous ont présenté une flopée de trucs et de machins qui vont changer la vie de nombreux consolistes de l'opéra !

RETROUVEZ SAMOURAI MICRO SUR 3615 MICRONEWS

LA NEC CONNEXION

Pour commencer, une nouvelle qui va réjouir le capitaine Pixel. Imaginez que vous soyez l'heureux possesseur d'un Amstrad CPC. Votre bonheur serait parfait si, malheureusement, vous n'étiez tombé en arrêt un beau jour devant une PC Engine. Le choc ! Ça existe !

La mort dans l'âme, vous cassez votre tirelire pour vous acheter la console de vos rêves. Mais, rage et désespoir, que faire de votre moniteur Amstrad ? La solution : se procurer **l'adaptateur Nec/Amstrad** (249 F) - en vente exclusivement chez *Shoot Again* évidemment - qui vous permettra de brancher sans aucun problème une Nec, une Super Grafx ou une Mega Drive sur le moniteur Super, non ? Et en plus une sortie est prévue pour restituer le son sur votre chaîne hi-fi, du delire !

Et ça continue de plus en plus fort avec un **adaptateur RGB/NTSC**. Quoi kesse ? La console Nec a une sortie NTSC, malheureusement, même avec un moniteur adapté, c'est le RGB qui est prioritaire et il se révèle impossible d'avoir les superbes couleurs d'origine - frustrant. Avec ce raccord (muni d'un interrupteur), vous pouvez sélectionner l'un ou l'autre des standards, ce qui est très pratique. Enfin la Nec dans tous ses éclats, merci *Shoot Again* ! Dans le même registre, les possesseurs d'une PC Engine achetée avant fin janvier 90 auront remarqué qu'au niveau des couleurs c'est pas le pied. Les rouges sont trop éclatants et les personnages ressemblent à des écrevisses ou à des boudins blancs exposés au soleil. Grâce à ce correcteur de couleurs, fini les visites périodiques chez l'opticien, merci *Shoot Again* !

Tiens, une trouvaille pour ceux qui s'arrachent les cheveux en jouant avec la **manette d'origine** de la Nec PC Engine : pour 100 balles, *Shoot Again* peut y ajouter un tir automatique, une option tir en continu et une prise à la norme Atari permettant de relier n'importe quel joystick (Speed King, Quickjoy etc.). De quoi jouer tranquille !

L'AIGLE DE LA ROUTE

Encore plus magique, la modification du **Nandle Controler Sega** (un vrai volant) afin qu'il s'adapte à la console Nec Génial ! Vous accédez ainsi à une nouvelle dimension, idéal pour les nombreux softs de bagnoles (*Triple Battle F1*, *Victoria Road*, *Chase H Q*). Les sensations sont décuplées grâce au volant - freinage, debrayage, changement de vitesse, tout est possible ! Surnaturel !

Au passage, *Shoot Again* a mis en place un club Nec, le **PC Engine Fan**. Si vous y adhérez, vous pourrez beneficier d'une réduc de 5 à 10 % sur les jeux ainsi que de la bourse aux échanges. Vous revenez avec vos cartouches et pour 100 F vous repartez avec un nouveau jeu. Sachant que le magasin dispose de 130 titres en permanence, c'est lé une vraie mine d'or.

Juste un dernier truc, vous pourrez trouver aussi un adaptateur pour les cartouches japonaises Nintendo. Au programme **Double Dragon 2, Super Contret, Dead Fox, Championship Beach Volley** etc.

La qualité de ces titres est époustouflante, on se croirait devant une Nec tellement c'est fin, rapide - même les bruitages sont incroyables !

Amateurs de consoles, allez donc vous aussi visiter la caverne d'Ali Baba des jeux vidéo, vous ne le regretterez pas !



JEUX OFFERTS PAR

**Ah, les Pcistes sont pas du trapèze flottant !
Z'envoient tellement de soluces qu'ils peuvent tout juste gribouiller eu coin du chapiteau :
"Je certifie être l'autaur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopIé sur eucun journal français ou étranger." Devraient donner un coup de main eux aut'z'ecrobates...
Courts sur pattes : anciens numéros ! A ceux qui ont le jambe télescopique de Bruce Lee, des jeux et des jeux - à taire jouir le cerveau foiré de Chuck Norris... Et frappez lisiblement !**

PC

THE COLONEL'S BEQUEST

(envoyé par François Chalmagne)

QUELQUES CONSEILS

Le jeu sa déroula en 8 actes ; à la fin de chaque acte, un membre de le familla va diaparaître :

Gertrude est le première victima, on la trouva au sud-ouest de la maison il faut ramasser le mouchoir près de la porte de le chambre (get hendkerchief)

Le docteur est tué à la fin du deuxième acte - on le retrouve à la chapelle Il faut fouiller d'abord la bibliothèque où vous ramassarez une canne. Remarquez bien aussi les plumes du boa de Gloria et le petit magazine qui se trouve sur la table (look magazine) A la chapella, on peut aussi prendre le monocle an fouillant la corps

Gloria est la troisième victime elle gît dans le gazebo Dans le petit salon, il faut ramasser le morceau de gramophone (get record). Notez bien aussi les plumes et l'empreinte de pied sur le tapis.

Ethel meurt à la fin du quatrième acte on la retrouve dans le jardin, eu nord de la maison Rien de particulier à prendre

Fifi et Jeevas disparaissent à la fin du cinquième acte, on les trouve dans la chambre de Fifi - tout bonnement empoisonnés. Prenez soin de regarder la carafe de cognac

Clarence est la septième victime, étendue dans la chambre du docteur. Fouillez d'abord sa chambra, observez bien le sang et parcourez son cahier de notes (read notebook) Dans le pièce du docteur, il faut fouiller le corps pour s'emparer d'une boîte d'allumettes

Lillian ferme le marche à fin du septième acte : on la retrouve dans le Hedge Garden

Attention, avant de fouiller cette fille, Laura Bow doit aller à la porte d'entrée et lire la note qui s'y trouve (read note) Au jardin, près da Lillian, elle ramassera la cartouche (get bullet), le fusil (get revolver) et la clé (get key) sur le corps de la victime

EN VRAC

Après le huitième acta, allez au grenier, ouvrez la porte avec la "skeleton key" c'est là que gît le dénouement de l'énigme

Dans le maison, vous vous retrouverez face à quatre passages secrets : ils se situent derrière le miroir (pull mirror) et l'horloge (pull clock), dans le hall au rez-de-chaussée et derrière les deux armoires dans le hall au premier étage Dane ces passages, il faut regarder par les trous des yeux (look in hole) On peut y trouver parfois plusieurs objets (un mégot de cigare, une canna, una ampreinte..).

Pour prendre la lantarne se trouvant dans l'étable, vous devez aller prendre l'os dans le frigo de la cuisine et au troisième acte le donner au chien dans la niche - ensuite, fouillez le doghouse Puis (look in doghouse), vou strouverez un collier (necklace), allez dans la maison de Célia (knock door, give necklace) et tout de suite après get carrot sur la petite table Donnez-la au chaval dans l'étable et prenez la lanterne (get lanterne)

Prenez l'huile dans l'abri de jardin (carriage house), rentrez dans la maison près de l'armure, tapez "use oil in head", puis ouvrez la tête (open haad) - vous trouverez un parchemin at una "handle valve".

BRUCE LEE LIVES

(envoyé par Antonio Hodgers)

Salla d'entrainement

Avant de commencer un combat, entraînez-vous dans la salle appropriée Apprenez surtout les prises les plus importantes c'est-à-dire si Bruce Lee avance vers la droite - avancez (n° 6 sur le clavier, manette vers la droite avec un joystick), puis reculez (n° 4, manette vers la gauche) Le saut sur la figure (Shift + 8, bouton pressé + manette vers le haut), le coup de pied an se baissant (Shift n° 2, bouton pressé + manette vers le bas), las 3 coups de pied vers l'avant (Shift + 9, 6 et 3, bouton pressé + menette an diagonale en haut à droite, menette à droite et menetta en diagonale en bas à droite), le coup de poing court (n° 3, manette en diagonale en bas à droite), le coup da poing long (n° 9,

manette en diagonale en haut à droite). Pour se retourner (Shift + 4 ou 6, bouton pressé + manette vers la gauche ou vers la droite), pas le temps de dire ouf ! Ces prises vous permettront déjà de combattre convenablement - vous apprendrez le reste au fur et à mesure des progrès de votre expérience. Vous pouvez aussi créer une **MACRO** en appuyant sur RETURN, puis M et en entrant ensuite les trois prises (course interdite). La MACRO est une bonne idée, mais les trois prises font mouche trop rarement - la plupart du temps, ça se passe comme ceci : le premier touche l'adversaire, le second par intermittence et votre ennemi peut ainsi attaquer sans que vous puissiez interrompre la MACRO pour en revenir à tout l'éventail des prises. Quant au troisième coup, vous le forcez misérablement et vous retrouvez à l'ignoble merci de votre adversaire. En résumé, on peut dire que la MACRO ne peut s'adapter à toutes les situations et qu'il est impossible de l'interrompre.

Techniques de combat

Voici pour commencer quelques techniques de combat simples que vous utiliserez tout de suite.

1/ Combat avec des ennemis de votre taille et de votre puissance (étudiant, homme à la mèche, femme blonde, pirate) :

Il faut toujours garder une certaine distance par rapport à vos ennemis (environ celle de la portée d'un coup de pied à la figure). Si vous vous trouvez en corps à corps, on vous donnera alors une telle quantité de coups de poing que vous aurez bien du mal à les rendre, ce qui vous fera perdre de l'énergie pour rien. Placez-vous donc toujours à bonne distance. Quand la castagne commence, débutez par une série de coups de pied à la figure (en en prenant un, votre adversaire reculera et se placera dans la position idéale pour en recevoir un autre). De cette façon vous l'attaiblirez insensiblement et au moment où il arrivera au bout de l'écran, reculez au minimum jusqu'à la moitié et renouvelez la tactique. Votre ennemi, bien sûr, essaiera de se baisser, de donner un coup de pied ou un coup de poing, mais échappera rarement à vos offensives. Si le coup de pied que vous balancez est trop long, reculez un petit peu et attaquez de nouveau sans perdre un instant. Si trop court, ne vous avancez pas mais exécutez-en un autre. Quand votre adversaire se trouve à distance propice et essaie de vous démonter la gueule d'un coup de saton, faites au même moment un coup de pied à ras du sol : à l'instant où il retouchera le plancher des vaches, il recevra le coup en plein dans les petons. Et soyez toujours dans le mouvement : si vous faites une double touche à la figure avec le connard d'en face, attendez qu'il essaie de frapper une seconde fois et débutez votre série de coups de pied quand il reprendra contact avec le sol.

2/ Combat avec des ennemis plus grands que vous - en taille et en puissance (un gros et un métis) :

Pour vaincre ces monstres, la technique change peu. Il est surtout plus important de bien se placer pour attaquer. Car si vous vous trouvez trop loin, l'ennemi pourra vous atteindre d'un coup de pied à la figure (le gros et le métis possèdent de très longues jambes - alors attention !). Et si vous êtes trop près, il vous assommera à coups de poing (ils ont de très longs bras aussi).

Avec le gros, si vous êtes bien placé, vous pourrez commencer votre série de coups de pied et vous le raterez rarement puisqu'il a de l'estomac. S'il approche trop, envoyez-lui un coup de pied à ras du sol : ou il se le prend, ou il saute pour l'éviter, ce qui vous permettra d'exécuter vos habituelles virevoltes du pied. Si vous naviguez loin de lui et qu'il saute pour balancer ses orteils à fromage, baissez-vous pour lui en coller un à ras du sol (comme pour les autres ennemis). S'il vous assaisonne de ses poings et que vous ne pouvez plus reculer, défendez-vous avec le coup de pied au niveau de la ceinture (Shift n° 6, bouton pressé + manette vers la droite), ce qui le fera reculer. Attention : le métis est plus dur à battre que le gros !

Les missions...

La qualification

Il faut battre l'étudiant au moins une fois ou deux pour pouvoir entamer les missions. Bien mettre à l'œuvre les techniques apprises.

Première mission

Très simple : il suffit de battre l'homme à la mèche, puis la femme blonde. Tâchez de ne perdre qu'un minimum d'énergie dans le premier combat - le suivant vous attend ! Ça croît en difficulté.

Deuxième mission

Battez le gros et l'affaire est entendue. Méditez bien les techniques citées plus haut.

Troisième mission

Préparez-vous à livrer de multiples combats. Vous remarquerez que votre énergie augmente petit à petit lorsque vous ne recevez pas de coups. Faites donc le plein d'énergie et lisez Micro News en attendant que ça se recharge et le combat suivant. Tout au début, vous allez vous retrouver sur le pont d'un cargo - passez sur l'image de gauche, à l'endroit vide, allez encore sur la gauche et vous aurez à combattre l'homme à la mèche (évitez-le dans la mesure du possible). Ensuite, toujours sur la gauche, descendez l'échelle le plus vite possible avant que le "pirate" n'engage le combat. Vous débouchez dans une salle vide, allez à droite pour affronter un nouveau pirate - ne refusez pas de vous battre. Continuez sur la droite pendant deux salles. Un gros va tenter de vous barrer le chemin (sur le mur figure l'inscription "EXIT"). Après l'avoir achevé, retournez sur vos pas jusqu'à la salle où vous avez battu le premier pirate et descendez par l'échelle pendant deux salles de suite (dans la première un gros vous attend - le combat est parfaitement inutile...). Vous vous retrouvez dans une salle vide. Allez dans la salle à gauche et battez-vous contre l'homme à la mèche. Quand vous l'aurez estourbi, il ne vous restera plus qu'une bagarre avant que vous ne puissiez placer une bombe !

Après avoir récupéré, Attaquez-vous au métis qui sévit dans la salle de gauche. Si vous éprouvez des difficultés contre lui, procédez par étapes : lorsque vous avez un peu d'avance (et un peu moins d'énergie, sortez de la salle et attendez que les forces vous reviennent pour attaquer. Au bout d'un moment, si vous ne faites pas de bêtises, l'écart entre les énergies va se creuser... Si vous réussissez à vaincre, vous pourrez placer votre bombe (appuyez sur le "B") sur un des réservoirs de fuel - attention, vous ne disposerez que de trente secondes pour faire ce chemin en courant : **deux salles vers la droite, deux salles vers le haut et deux salles vers la droite**. Ne paniquez pas et allez-y la tête froide.

Si vous atteignez la sortie à temps, le mission est réussie et le bateau explose. Dans le cas contraire, vous coulez avec le bateau et tout est à recommencer.

(A suivre)

NEC

VOLVIEF
(envoyé par Frédéric Dufresne)

Round 1
Bonus primordial : le T qui se trouve en haut à droite.

Round 2
Bonus primordial : le T qui se trouve au milieu, à gauche.

Round 3
Bonus primordial : le L qui se trouve au centre.

Round 4
Bonus primordial : le T qui se trouve en bas, à droite.

Round 5
Bonus primordial : le C qui se trouve au milieu, à droite.

Round 6
Bonus primordial : le * qui se trouve en bas, au centre.

Round 7
Bonus primordial : le C qui se trouve en bas, à droite.

Round 8
Pas de bonus !

Round 9
Bonus primordial : le L qui se trouve en haut, à droite.

Round 10
Bonus primordial : le T qui se trouve au milieu/bas, à gauche.

Round 11
Bonus primordial : le * qui se trouve au milieu, à droite.

Round 12
Bonus primordial : le C qui se trouve en bas, à droite. En outre, au centre, vous tomberez sur une vie supplémentaire.

Round 13
Bonus primordial : le L qui se trouve en haut, à droite.

Round 14
Bonus primordial : le T qui se trouve en haut, à droite.

T = hypnose de toutes les créatures.
L = laser pouvant tuer les petites créatures.
* = superlaser pouvant tuer les monstres.
C = destruction immédiate de toutes les créatures.
1up = 1 vie supplémentaire.
S = vitesse.

PC

XENON 2
(envoyé par Frédéric Augé)

LEVEL 1

Attrapez les quatre capsules, détruisez le plus d'ennemis possibles et prenez l'argent. Passez à gauche du rocher sinon vous serez coincé - toutefois on peut faire reculer le scrolling, donc pas de problème.

Chez le marchand : gardez votre tir arrière et prenez un cœur si vous en avez besoin, sinon partez.

A ce niveau, au début, il y a un passage compliqué : prenez la capsule, elle vous donnera un coup de main. Ensuite vous pouvez passer des deux côtés du rocher. Après ce passage, détruisez tout ce qui bouge. Juste avant la bestiole de fin de niveau, il y a une capsule, prenez-la, c'est un lance-missile. Pour affronter le monstre (un crustacé) tout en gardant le bête dans l'écran, faites reculer le scrolling pour que le tentacule ne vous touche pas et tirez dans l'œil puis attrapez l'argent.

Chez le marchand : gardez vos armes et achetez le double shot, un power-up et un cœur si vous en avez besoin.

LEVEL 2

Au début, faites attention aux abeilles qui viennent de tous les côtés, attrapez la capsule, c'est un cœur. Après plusieurs vagues d'ennemis, il y a une bête. Evitez ses serpentins. Détruisez les deux yeux arrière puis l'œil de devant. Récupérez l'argent.

Chez le marchand : gardez vos armes et achetez un cœur si vous en avez besoin. Pour la suite rien de difficile, ne restez pas en bas de l'écran et faites attention aux fleurs qui explosent. Ensuite il y a deux capsules : un cœur et le tir de côté, mais vous n'aurez plus le tir arrière. Après cela des têtes se détacheront du décor et fonceront vers vous : détruisez-les avant qu'elles ne s'accumulent. En fin de niveau, il faut abattre une araignée, avancez sur un des côtés, dès qu'elle bouge faites reculer le scrolling et mettez-vous en face pour lui tirer dans la tête. Pour récupérer l'argent, restez en bas et au milieu de l'écran. Chez le marchand : vendez le tir arrière, gardez le reste et achetez le drome.

LEVEL 4

Pour commencer, détruisez tout, ensuite prenez la capsule, c'est une bulle qui vous protège de tout pendant dix secondes. Ensuite si vous avez le drome, mettez-vous au milieu de l'écran, vous détruirez tout ; si vous ne l'avez pas, choisissez un côté et détruisez ce qui vient de ce côté. Après ce passage, assez long on arrive au monstre, un dragon. Il faut détruire l'œil à l'arrière, les quatre têtes de chaque côté et enfin la tête principale.

Chez le marchand : gardez vos armes sauf si vous avez le tir arrière, vendez-le et achetez le drome absolument et un cœur si vous en avez besoin.

Faites attention aux flammes qui grandissent et détruisez les oiseaux (c'est l'étape où il y a le plus d'argent à ramasser). Le monstre à abattre est une salamandre. Il faut détruire les yeux qui tirent des rayons laser et la bouche en évitant la langue. On ne risque rien dans les coins. On peut attendre que la langue rentre pour tirer et se remettre dans un coin dès qu'elle ressort, mais il y a une méthode un peu kamikaze qui consiste à traverser le secteur circulaire balayé par la langue, c'est beaucoup plus rapide.

Chez le marchand : gardez vos armes et normalement vous avez beaucoup d'argent, achetez ce qui vous plaît tout en sachant que le drome est indispensable.

LEVEL 3

Pour commencer prenez les deux capsules, faites attention aux serpents qui sortent du décor. Restez dans le milieu de l'écran. Pendant le passage étroit également.

Rien de particulier pour le monstre : évitez ses projectiles, ses pinces et tirez-lui dessus.

Chez le marchand : gardez vos armes, achetez du power-up et un cœur si vous en avez besoin.

La suite est ardue puisqu'il s'agit d'un labyrinthe. Il faut s'accrocher. On commence à gauche, puis dès que vous pouvez il faut aller tout à fait à droite, ensuite, quand vous arrivez à la fleur, mettez-vous au milieu, reculez et passez à gauche. Aussitôt que possible, passez au milieu, là, faites reculer le scrolling et dirigez-vous à droite, ensuite à gauche puis au milieu enfin à gauche et vous arrivez à la bête. Ouf ! Vous verrez, avec de l'entraînement, c'est facile. Tirez dans la tête de la bestiole et ramassez l'argent.

LEVEL 5

Détruisez tout, si vous n'avez pas le drome c'est l'enfer ! Après l'apocalypse, voici le méchant de fin de niveau, en l'occurrence un tank.

D'abord détruisez les bases qui lancent des projectiles à laser, ensuite tirez dans le tank en évitant les missiles (dur, dur !).

Chez le marchand : gardez toutes vos armes et achetez ce que vous pourrez.

Vous arrivez presque au bout, suivez le chemin - vous ne pourrez pas vous tromper ! Après avoir tout détruit, vous arriverez à l'ultime monstre, c'est un vaisseau.

Il faut détruire les réacteurs, les témoins lumineux et des mini-bases un peu partout sur le vaisseau. Après c'est fini ! Un marchand vous fera un brin de conversation.

NINTENDO

GRADIUS 2

(envoyé par Franck Kouli)

STAGE 1 : SUPERNOVA STAGE

Dans ce premier stage, vous serez confronté à deux escadrilles ennemies. Plongez en enfer en faisant la rencontre des boules de feu et des soleils géants. Des serpents de feu essaieront de vous détruire et ne pourront être stoppés que par des tirs à la tête. Faites attention aux satellites verts qui lancent des ennemis sur vous. Après des petites escadrilles, de petits phénix vous attaqueront - détruisez les boules de feu en leur tirant dessus et évitez les grandes protubérances solaires. A la fin de ce niveau, vous aurez le droit de contempler la superbe phénix venu tout droit de Vulcan Venture, qui tire des boules de feu et des lasers de son bec ; tirez dans son bec pour le descendre.

STAGE 2 : GIGA STAGE

Là encore une escadrille pour commencer. Vous voyagez dans un labyrinthe métallique vert. Faites attention à mi-parcours aux mains qui sortent du plafond et du sol pour vous attraper : n'arrêtez pas de tirer et elles rentreront dans le mur. Vers la fin de ce niveau vous rencontrerez des scorpions violets qui sortent des installations. Des canons ennemis apparaissent aussi, il y a également deux gros ennemis à la fin de ce deuxième niveau : le premier est un œil géant muni de deux pinces indestructibles, évitez-les et tirez dans l'œil. Le second est Giga, une grande tête de squelette jeune. Il essaiera de vous détruire avec son laser : évitez sa tête quand il essayera de vous cadrer. Son point faible est la partie basse de sa mâchoire.

STAGE 3

Etape des volcans inversés. Une autre escadrille essaie de vous descendre. Ne vous écrasez pas sur les îles volcaniques en plein milieu de l'écran et surtout faites attention à la lave que chaque volcan crache. Après frayez-vous un chemin à travers les cristaux de glace bleus et violets, attention aussi aux canons plantés dans les murs. En détruisant les cristaux, vous verrez qu'ils se brisent en plusieurs morceaux très dangereux. A la fin, un énorme ennemi de cristal bleu avec deux grandes mains qui protègent son œil se dressera devant vous ; détruisez ses mains pour l'avoir.

STAGE 4

Etape des statues de l'île de Pâques. Stoppez le tir de ces statues en leur tirant dans la bouche. A cette étape, l'écran scrolle dans les quatre directions. A la fin vous ferez face à un drôle d'ennemi : cette statue de pierre essaiera de vous rentrer dedans, il faut tirer dans la bouche des trois têtes qui envoient de petites têtes sur vous.

STAGE 5

Etape des gros ennemis. Ici vous ne ferez face qu'à des colosses. Evitez en premier les mines ou tirez dessus pour avoir des capsules. Voici le premier ennemi, un vaisseau-mère ; tirez dans son centre. Après vient le premier ennemi de *Salamander* sur MSX : le cerveau avec ses pinces - tirez dans son œil et évitez ses bras. Ensuite viendront quatre bras propulsés, détruisez leur point sensible. Une sphère arrive après, tirez-lui dans l'œil. Enfin survient un grand vaisseau blindé avec de drôles de boucliers mécaniques qui tournent autour de lui ; il envoie des petites créatures bizarres indestructibles : évitez-les ou vous n'irez pas plus loin et tirez dans son œil central pour le détruire.

STAGE 6

Etape de la ville mécanique. Enfoncez-vous dans les tranchées ennemies de cette forteresse et détruisez les canons placés en haut et en bas. Evitez les mines qui essayent de se coller en haut de votre vaisseau. Décidez rapidement quel chemin vous allez prendre. Après, le plafond et les murs du bas essaieront de vous descendre avec des débris, tirez-les au laser. Une grande barricade apparaîtra et attention aux débris. Enfin vous ferez face à une araignée mécanique qui a de grandes pattes. Vous devez vous échapper en la laissant passer par-dessus sans vous toucher. Passez derrière elle et visez son centre.

STAGE 7

Etape de la vie spatiale. Vous volerez à travers la structure intestinale de la dernière créature, frayez-vous un chemin à travers les membranes, anticorps et amibes rouges et oranges. Vers la fin de l'intestin une villosité sortira des murs pour vous détruire. Le dernier ennemi est une tête vue de profil, sans peau avec le cerveau à découvert - et en plus elle fait la grimace. Evitez les boules qu'elle lance et tirez dans les yeux. Victoire !

ST

EAGLE'S RIDER

(envoyé par Patrick Bonne)

Allez sur Alcor : (il faut au moins 900 crédits pour questionner correctement) - Gorum donne les coordonnées de Boll (piège), Quantz dit d'aller sur Senghor, Raym où se trouvent Pax, Capella, Alhonk, Caphe, Phon et Casiope. Tion donne alors les coordonnées de Casiope.

Allez sur Casiope : Phion donne les coordonnées de Caphe.

Allez sur Caphe : Alhonk donne les coordonnées de Capella.

Allez sur Capella : Pax donne les coordonnées de Senghor (piège).

Allez sur Torius : Flump pose une question.

Allez sur Alcor : Quantz - la réponse alors est RUBIS - il donne en plus le code RW33XZ 6E1L5. Phon dit que Kimmer se trouve sur Caphe.

Allez sur Caphe : Kimmer vous dira de contacter Sakkor : il vous donnera à cette occasion le code 6EL5. Kira révèle que Sakkor est sur Gum et vous fournit les coordonnées de Gum.

Allez sur Gum : Sakkor donne la coordonnée X de la planète.

Allez sur Torius : Zomur pose une question pour Gorum.

Allez sur **Alcor** : Gorum : la réponse est Plasma. Raym donne les coordonnées d'Eryx.

Allez sur Eryx : Mibban de la part de Gorum.

Allez sur Gum : Bethcon - la réponse est Tobol, qui donne le code XZW.

Allez sur Capella : Karuna donne la coordonnée Y de la planète-mère, il dit de contacter Epsia sur Torius.

Allez sur Torius : Epsia pose une question.

Allez sur Eryx : Ksar - la réponse est 50.

Allez sur Casiope : Nabis - la réponse est Ksar. Phon : où est Pegase ?

Allez sur Capella : Eson donne les coordonnées de Pegase.

Allez sur Pegase : Lobnor pose une question et dit de contacter Logora.

Allez sur Eryx : Logora : la réponse est Cristal.

Allez sur Unicar : Chamm nous félicite et nous dit d'aller sur Helium pour la détruire.

Allez sur Helium : quand la planète est repérée la séquence finale se déroule automatiquement...





VENTES

Vds **Amiga 1000 Pal** avec de nombreux logiciels et jeux (Aegis Sonix, Aegis Animator, Deluxe Paint 2 Super Base etc) Le tout 2 700 F Jean Pierre Fabardines Tél (16) 61 25 09 82

Vds **console Sega** état neuf + 12 jeux + 2 manettes + Control Stick Valeur 4 900 F Vendu 3 000 F à débattre Possibilité vente séparée Alexandre Klotz Tél (16) 78 60 98 60 après 17 h

Vds **MO6 + moniteur** + 7 K7 de jeux + Docs/manuels + meuble informatique adapté Prix 1 500 F Claire Samahopoulos Tél (1) 69 09 08 98

Vds 8 jeux pour **Sega** très bon état (Captain Silver Kensaiden etc) Le tout pour 1 360 F Si vous achetez tout le port est gratuit ! Laurent Coppin Tél (1) 30 50 26 46 après 17 h 50

Vds jeux **Sega** Out Run, Alex Kidd Altered Beast, Great Basket Double Dragon, Phantazy Star, Secret Command, Alien Syndrome Chaque jeu 150 F Vds **console Sega** 500 F (complète) ou le tout 1 500 F Richard Pérès Tél (1) 39 74 21 07

Vds **console Sega** + lunettes 3D + 17 jeux (California Games Double Dragon, Alex Kidd in Miracle World etc) Etat neuf Valeur 6 000 F Vendu 3 500 F David Laugier Tél (1) 30 56 10 56 après 18 h

Vds news sur **Atari XL et XE** (Cygnus X1 Thunder FDX Kick Off etc) Originaux Liste sur demande Thierry Milood Tel (16) 38 86 67 20 le soir à 19 h

Vds originaux sur **ST** Hard Drivin' Knight Force Volley Simulator Strider Prison Archipelagos Twin World First Contact Eskimo Games, Highway Patrol 2, Paperboy, Moonwalker Microprose Soccer Prix 130 F chaque jeu Compil 200 F Didier Lazzaroni Tel (1) 60 06 43 49 après 18 h

Vds **CPC 464** + DDI + nombreux jeux Justiciers Cabal Ghosts Busters 2 etc Prix 2 000 F avec revues et vies infinies Vds aussi clavier Azerty 612 Prix 1 250 F Franck Geraert-Wojtkowiak Tél (16) 37 43.27 70

Urgent ! Vds **console Sega** + Captain Silver 600 F Light Phaser + 3 jeux 200 F Vds aussi 12 jeux (Psycho Fox, Golden Axe, Double Dragon Ghostbusters etc) Chaque jeu 150 F Fabien Gazagne Tél (16) 67 86 96 96

Vds **console Sega** (tres bon état) + 6 jeux (R Type, Thunder Blade Kung-Fu Kid + nombreux jeux de sport etc) Vendu entre 1 500 et 2 000 F Fabien Tran Thanh Tél (1) 48 90 84 07 après 19 h

Stop affaire ! Vds **Amiga 500 + câble Péritel + moniteur couleur** + nombreux disks (jeux, utilitaires etc) + tapis souris + livres + 3 joysticks + revues + en cadeau une console Le tout en très bon état Valeur 7 200 F Vendu 6 000 F Denis Pastel Tél (1) 84 05 41 02

Vds **extension mémoire STE** 256 Ko 200 F 1 méga 750 F (Simms ou Sip) Echange aussi news et démos STE/STF Xavier Ragord Tél (1) 39 97 99 17

Très urgent ! Vds **VG8235** + environ 10 disks (jeux + vierges) + souris + disk et BD "Les Passagers du Vent" + 3 cartouches (Metal Gear, Penguin Adventure Vampire Killer) Le tout 2 500 F à débattre Jérôme Guénu Tél (16) 26 48 50 70 après 18 h

Vds **MSX 2 Philips 8235** 1 700 F Echange cartouches Vds imprimante 250 F Realise démo personnalisée Emmanuel Ciancimino Tél (16) 20 60 19 05

Vds originaux sur **Thomson** sur disks 3"1/2 Chicago 90, Turbo Cup etc Très bas prix Emmanuel Giraudon Tél (16) 70 03 46 39 après 18 h

Vds ou échange **synthés Korg DW 6000 + Yamaha DSR 1000 + PSS 200 avec ampli contre Amiga 500 avec moniteur couleur + PC Engine** Christophe Landry 6, route de Fontenilles, 31470 Fonsorbes

Vds **console Sega** + 2 manettes + pistolet + 11 jeux (Rambo 3 Psychofox Wonderboy 1 et 2 etc) Prix 2 000 F Valeur 4 300 F Jean Christophe Werli Tél (1) 60 80 42 67

Vds **Atari 520 STE (sous garantie) + moniteur couleur** + jeux + joystick Le tout état neuf Prix à débattre 5 100 F Matthieu Pichart. Tél (16) 31 74 40 94 après 19 h

Vds **MSX 2 VG8235** 1 000 F + nombreux jeux MSX 1 et 2 dont Vampire Killer, Arkanoïd 2, Gryzor (nouveautés) Prix suivant cartoucnés Christian Meunier Tél (16) 61 92 24 36

Vds **Atari 520 STF DF** 2 000 F 520 SF 1 200 F Imprimante couleur 80 colonnes 300 F Le tout bon état Disks gratuits (Emulateur PC jeux etc) Kam Tél (1) 47 26 81 11 vers 19 h

Vds **Amiga 500 + extension à 1 mega +** Péntel + joysticks + disks Le tout en très bon état. Prix 3 700 F Fabnce Bortone Tél (16) 42 75 16.23

Vds **HP portable PLUS** avec extension mémoire 1 méga + **imprimante HP-IL Think-Jet**, fonctionnement sur batterie ou 220 V Prix à débattre Cyril Heentjens Tél (1) 48 25 89 90, laissez message

Nous nous engageons à publier toute annonce parvenue au minimum 15 jours avant la perution du numero N'oubliez pas de joindre un cheque bancaire pour participation aux frais **30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement **60 F pour les lecteurs non-abonnés** Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel prière de nous consulter

Attention aux annonces douteuses ! La loi du 3 juillet 1965 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde à usage privé Toute autre reproduction d'un logiciel constitue un délit pénal relevant du tribunal civil et correctionnel, qui peut entrainer une peine de trois mois à deux ans de prison et/ou une amende de 6000 à 120 000 F (article 425 du Code pénal)

RUSH ANNONCES

RETOURNER A MICRO NEWS - 67, AV. DU MARECHAL-JOFFRE, 92000 NANTERRE

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

Vds **MSX 2 VG8235** + câble Péritel + utilitaires + Salamander + Usas 1 700 F à débattre Nicolas Malherbe Tél (16) 27.24 07 29

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur couleur** + jeux + joystick 1 500 F **NEC PC Engine** (+3 jeux récents) acheté en janvier 90 Valeur réelle 3 300 F Vendu 2 200 F Sebastien Lamoine Tél (16) 61 56 07.21

Vds **console NEC** + 4 jeux (Wonder Boy QSonson 2, Dragon Spirit Doramone) Prix acheté neuf 4 000 F Vendu 3 000 F à débattre Vds également une **console Sega** + jeux + un Phaser 1 500 F Stéphane Garcia. Tél (1) 60 11 11 78 après 19 h 10

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 150 jeux (P47 Shinobi Chase H Q Ghostbusters etc) + utilitaires (dBase 2 Diskology) + 4 joysticks + 1 extenseur de câble + bouquins 4 000 F Contacter Paul Picout 36 rue Charles-Lorilleux, 92000 Nanterre Tél (1) 49 00 16 44

Vds **console Nec** + jeux (Heavy Unit, Triple Battle F1, Kung Fu, Tiger Heli) Valeur réelle 3 070 F Vendu 2 399 F (état neuf) Plus nombreux autres jeux (Shinobi Gunhed, Vigilante etc) 350 F pièce Contacter Guillaume ou Jean-Hugues Bretin, 11 rue de La Panthière 85500 Les Herbiers Tél (16) 51 36 30 26

ECHANGES

Echange ou vends jeux sur **ST** (débutants bienvenus) Christian Sixte Tél (16) 40 82 41 76

Echange news sur **C64** disks ainsi que des demos Je suis rapide sympa et pas un escroc Je recherche Barbarian, digits etc Ne pas hesiter a téléphoner Jérôme (Crazy Man) Tél (16) 66 98 98 02

Echange, achète vends plus de 250 titres originaux en cartouches, K7 et disquettes pour **MSX 1 et 2** Documentation gratuite sur simple demande Réponse assurée sous 48 heures Mega Club MSX 108, rue Marceau, 59280 Armentières

RECHERCHES

Achète **moniteur couleur** à prise Péritel ou Din **Atari** (Paris uniquement) Raphaël Bema Tél (1) 43 72 64 64 sur répondeur

DIVERS

Je réalise d'après vos K7 magnétoscopes, **digits** (Degas Neo Spectrum) Prix 15 F par disquette Gérard Moreau Tél (16) 26 70 91 07

Sortie de **Fanatik MSX N° 2** le 15 mai ! Au sommaire news, trucs bidouilles (dont la solution complète d'Ys) Disponible contre un chèque de 11,50 F à l'ordre d' Overdrive Publications Christophe Collot 49 avenue du Général-De-Gaulle 77420 Champs-sur Marne

Infogrames recherche des programmeurs sur PC, microprocesseur 68000 ayant connaissance du langage C et d'autres langages de programmation structurés Gros pain à prendre sur consoles machine d'arcade et CD Tél (16) 78 03 18 46 Contact Marie Christine Berou

Legend Software recherche programmeurs sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 ; graphistes sur ST et Amiga Auteurs, contactez-nous Adressez vos réalisations à Legend Software Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes-de-Coesmes 35700 Rennes Tél (16) 99 38 36 38

URGENT

Echangerais faux mages de Hollande contre véritable tome de Savoie

Recherche personne ayant maladie de Parkinson pour jouer au mikado

Ai un besoin urgent de bottes en caoutchouc Ecrire au zouave du Pont de l'Alma

Recherche alpinistes désireux de faire du cinéma pour jouer dans "Les Trois Mousquetons"

Pétomane vicieux recherche suspect

Echangerais Père Fouettard contre Père Noël Ecrire à Jean-Claude Fouettard, Sachauff, Bas Rhin

Recherche témoins éventuels du meurtre de la vieille dame du 13 rue Noire Ne pas écrire mais me contacter vers minuit au dock n°9 Discrétion assurée


RENÉ FLAPAHOGA AU RESTO
MONSIEUR DÉSIRE?
MENU
JE VOUDRAIS UNE ESCALOPE MILANAISE ET UNE DEMI BORDEAUX
MENU
UN PC AVEC DISQUE DUR 20 MÉGAS POUR LA DEUX
?
VOILA MONSIEUR
HAHA. ILS VEULENT JOUER AU PLUS CRÉTIN. ILS VONT ÊTRE ÉTONNÉS
ON NE ME LA FAIT PAS A MOI
MIOM SCRONTCHA AMIAMA
MMMM DÉLICIEUX
Y A BIEN UN MEC QUI A BOUFFÉ UNE LOCOMOTIVE, ALORS...
MIAOM ACRONTCHA
L'AD...L'ADDITION S'IL VOUS PLAÎT
VOILA MONSIEUR. ÇA FAIT 17843 FRANCS
BAWARGAA
GARDEZ LA MONNAIE
PATRON, ON ACCEPTE LES PAIEMENTS EN KIT?
CARALI


LA PAGE DECHIREE
PAR LIDWINE
EENNNNNN...LOOOOOO..!!!
MERCIIIII!
HÉ ! HÉ ! MERCI BONNE COMPAGNIE ! ET.. HEM. D'AVANCE MERCI POUR HEU, TA GÉNÉROSITÉ !.
QU'EST CE QUE JE DISAIS MOI DÉJÀ ? HA OUI ! PARFAITEMENT QUE J'Y ÉTAIS À LA FRONDE D'OSTÂNDE UN VRAI CARNAGE ! PAS UN DE NOUS N'EN A RÉCHAPPÉ !
HA ! HA ! HA ! ET ON PEUT SAVOIR CE QUE TU FAIS LÀ ALORS GROS CRUCHON ?...
..HARLÉ OTHOVOR ! AVEC LUI AU MOINS ON POURRA SE BATTRE !.. AVANT TROIS DECADES IL AURA RASSEMBLÉ UNE ARMÉE FORMIDABLE !..
AVEC ÇA, LES RÉSERVES QUI S'ÉPUISENT.. NOTRE SALLE DU GRAND CONSEIL TRANSFORMÉE EN BOUGE ! REGARDE-LES ! ET SI ENCORE ILS NOUS AIDAIENT À LA PÊCHE..
.HUM !
MÊME PAS ! MOI J'TE L'DIS HEIN, TOUS CES NIQUEUX D'RÉFUGIÉS QU'ON ACCUEILLE AU VILLAGE EH BEN ILS VONT NOUS FOUTRE LA POISSE !
HUM !
HEM !.. POUR LE KANTEUR QUI N'ATTENDS PLUS QUE VOTRE BON CŒUR POUR..
..HARLÉ ! HARLÉ !... À LA VICTOIRE HIPS D'HARLÉ OTHOVOR !..
HÉ LÀ ! QUEL EST CE DRÔLE ?!.. ...AU VOLEUR !
PAU..LUIS ! L'ALERTE ! DONNE L'ALERTE !!!...
...LES TRYPHILES !
... HEIN ?! QUOI ?! LES... L'AL...
...L'ALARME !...
BONG !
DLING ! GLING !!!
HÉ ! MAIS QUI EST-CE QUI.. LACHEZ-MOI MAIS LACHEZ-MOI BON SANG DE FILS DE PUTE ! LACH...



HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom...

Adresse...

.................Ville.................................

Tél.......................Age.....................

Veuillez m'envoyer ... exemplaire (s) de votre hors-série Sega au prix unitaire de 25 F + participation aux frais de port 5 F

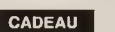
Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F !
(Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.



Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnant chacun un Super System Sega comprenant le console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ Je m'abonna pour un an at je joins un chèque de 285 F.
☐ Je m'abonne pour six mois et je joins un chéque de 149 F.
A retourner é MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

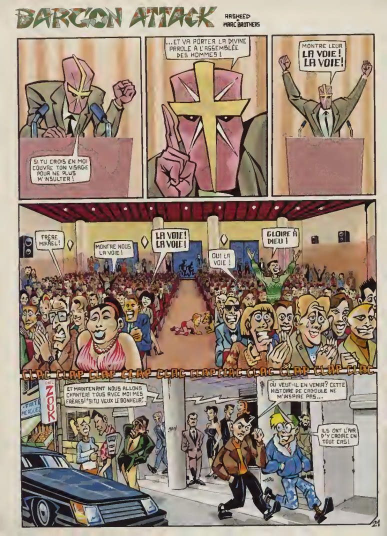
Nom :...Prenom :.............................

Adresse : ....

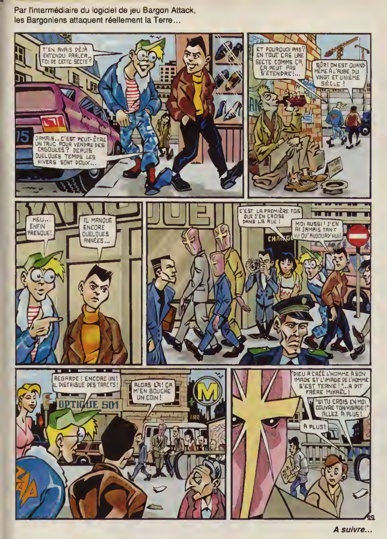
Villa :..Code postal : ....

Type da machine possédée : ....Age : ....

ETRANGER ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F


BARGON ATTACK
RASHEED + MARC BROTHERS
SI TU CROIS EN MOI COUVRE TON VISAGE POUR NE PLUS M'INSULTER !
...ET VA PORTER LA DIVINE PAROLE À L'ASSEMBLÉE DES HOMMES !
MONTRE LEUR LA VOIE ! LA VOIE !
FRÈRE MIKAËL !
MONTRE NOUS LA VOIE !
LA VOIE ! LA VOIE !
OUI LA VOIE !
GLOIRE À DIEU !
CLAC CLAP CLAP CLAP CLAC CLAPCLAC CLAC CLAP CLAP CLAC
ZOUK
FRIT MERGUEZ
ET MAINTENANT NOUS ALLONS CHANTER! TOUS AVEC MOI MES FRÈRES! "SI TU VEUX LE BONHEUR"...
OÙ VEUT-IL EN VENIR? CETTE HISTOIRE DE CAGOULE NE M'INSPIRE PAS...
ILS ONT L'AIR D'Y CROIRE EN TOUT CAS!
21

Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack, les Bargoniens attaquent réellement la Terre…



A suivre…

LES BELLES INTERVIEWS DU PROFESSEUR CHORON

MADAME SOLEIL

La célèbre astrologue se confesse au professeur Choron qui, saisi par l'émotion, la presse de ses ardeurs les plus vives...

Professeur Choron Madame Soleil, j'ai grand plaisir é vous recevoir

Madame Soleil Et bien moi je partage votre plaisir car je suis charmée de vous connaître

Professeur Choron : Je suis ébloui !

Madame Soleil Oh mon Dieu !

Professeur Choron Je suis obligé, avec un nom pareil Il est évident que si vous vous étiez appelée "Il fait noir comme dans le cul d'un négre", ça n'aurait pas eu la même consonance que Madame Soleil .

Madame Soleil · Bien entendu, mais mon père s'appelait monsieur Soleil, donc Soleil est mon vrai nom

Professeur Choron · Vous êtes trés connue puisqu'il y a même des présidents de la République qui ont dit "Je ne suis pas Madame Soleil, mais je prévois..."

Madame Soleil Ah ! ils prévoient tout autant que moi .

Professeur Choron . Vous êtes sur Europe 1 tous les matins à 6 h 55. Vous enregistrez ou vous vous levez tôt ?

Madame Soleil · Des fois je me léve, des fois j'enregistre

Professeur Choron · Vous travaillez avec des ordinateurs, je crois ?

On peut être astralogue et commerçante avisée, ce n'est pas interdit.

Madame Soleil Oui, j'utilise les ordinateurs pour faire les calculs des thémes, *car* c'est un travail fastidieux les dates, heures et lieux de naissance sont rentrés dans le programme qui, en retour, donne des indications sur le caractére et le comportement, accompagnées d'explications sur les planétes, les maisons astrologiques, c'est-à-dire les secteurs dans lequels les facteurs astrologiques jouent. Vous pensez bien que les planétes se moquent totalement des humains que nous sommes, mais elles envoient des vibrations qui modifient l'atmosphère dans laquelle nous vivons, tout comme le soleil, la pluie, le froid, la chaleur On peut dire que l'atmosphére terrestre est traversée de courants qui apportent á chaque individu, selon son code génétique et sa personnalité, les réactions qui lui sont propres Mais ça n'a rien de divinatoire ! Les astres ne contiennent pas votre destin, le destin, c'est vous qui le faites

Je parle comme une bonne femme qui a le sens du populaire.

Professeur Choron Vous étes aussi dans France-Dimanche, un journal que j'adore car je suis journaliste avant tout et pour moi c'est un grand exemple de titres

Madame Soleil Vous savez que de très grands journalistes sont passés par lá

Professeur Choron Et puis vous écrivez des livres, par exemple Le grand livre de l'astrologie de Madame Soleil *et plus récemment* Le cœur dans les étoiles, *qu'on ne peut acheter qu'en vous écrivant directement.*

Madame Soleil . Oui, car j'ai racheté les bouquins

Professeur Choron Madame Soleil a les moyens, voilá comment elle fait elle se fait éditer par un éditeur qui dépense beaucoup d'argent pour son bouquin et elle le rachéte ensuite á moitié prix parce qu'il ne les a pas vendus

Madame Soleil On peut étre astrologue et commerçante avisée, ce n'est pas interdit

Professeur Choron · Alors Germaine je peux vous appeler Germaine ?

Madame Soleil Si vous voulez

Professeur Choron · Alors Germaine, qu'est-ce qu'on raconte dans Le cœur dans les étoiles *?*

Madame Soleil Eh bien absolument toutes les expériences que j'ai vécues et ce que j'ai besoin de dire

Professeur Choron Toutes les expériences ? Même sexuelles ?

Madame Soleil Ooouuuh Tout le monde

Le bonheur du couple fait plaisir a voir

connaît ce genre d'expériences, mais il est encore plus important de connaître celles qu'ont les autres pour connaître l'humanité, il faut plonger dans cette humanité. Il faut savoir écouter, entendre, comprendre, aider Je parle comme une bonne femme qui a le sens du populaire .

Professeur Choron · Mais Germaine, les gens, ils racontent un peu toujours la même chose, leurs problêmes de couple, de maladie "Mon mari n'arrive pas à me faire jouir, qu'est-ce que je dois faire ?"

Madame Soleil : Eh bien mon Dieu, essayez de lui faire comprendre qu'il ne connaît pas son métier !

Professeur Choron Vous donnez parfois des leçons aux couples qui ont des problémes ?

Madame Soleil : Ah mais oui, j'ai parfois fait venir des couples chez moi, parce qu'ils ne s'entendaient pas et qu'ils n'osaient pas se le dire, et je leur ai dit "Ecoutez mes enfants, je pourrais être votre mére ou votre grand-mére, alors il va falloir parler franc !"

Professeur Choron . Ils partouzent chez



toi, les couples qui viennent ?

Madame Soleil : Ah ben non, ils ont compris la leçon ou ils ne l'ont pas comprise. Mon rôle à moi c'est d'essayer de leur donner une façon de se comprendre. Qu'est-ce que c'est qu'un astrologue ? C'est avant tout un conseilleur.

Professeur Choron : On vient te trouver - les gens qui ont des problèmes - et si tu ne résous pas les problèmes, tu arrives au moins à ce qu'ils ne repartent pas avec une corde pour se pendre...

Madame Soleil : Ah, ils ne repartent jamais de chez moi désespérés, jamais ! J'ai vu des gens sur le point de se suicider venir me voir, qui ont repris goût à la vie au bout de deux heures de consultation.

Professeur Choron : Tu es très féministe quand même, Germaine. Tu as écrit dans ton livre : "J'ai fait des divorces et j'en suis fière". Tu fais divorcer des nénettes qui se font frapper par leur mec mais dans le sens contraire, je n'ai pas vu d'exemple. Y'a des nénettes qui battent leur mec, aussi.

Madame Soleil : Les mecs, dans ce cas-là, aiment ça.

Professeur Choron : J'ai lu que tu avais débuté dans une roulotte, dans un cirque avec une madame Rachel, et que tu lisais les lignes de la main.

Madame Soleil : Oui, c'était la tante de mon mari. A cette époque j'étais très démunie, vous savez ; j'ai démarré avec juste ma chemise. C'était une foire d'ailleurs, je n'ai jamais travaillé dans un cirque. Je n'en rougirais pas si je l'avais fait - faire du trapèze ça m'aurait assez plu, je n'aurais pas détesté ça, mais ça n'a pas été le cas.

Professeur Choron : Un jour, lorsque tu avais 13 ans, tu es entrée dans une église à Villenauve-St-Georges et tu as vu apparaître un halo de lumière, tu as vu saint Georges...

Madame Soleil : Ah, je n'ai pas vu saint Georges, j'ai vu la lumière qui venait d'un endroit où elle n'aurait pas dû être ! Il m'est arrivé aussi une autre fois ce même phénomène et, ma foi, j'ai pensé qu'il y avait peut-être là-haut une combinaison particulière qui venait sur moi.

Professeur Choron : Tu avais 13 ans, on ne peut pas dire que tu étais saoule.

Madame Soleil : Ah non, je n'étais pas saoule, je ne suis pas une femme qui boit !

Professeur Choron : Un autre jour, c'est un homme aux yeux bleus qui t'est apparu... Allons, Germaine, entre nous, c'est du cinéma ça. Moi j'y crois pas, t'étais au bar du coin !

Faire du trapèze ça m'aurait assez plu, je n'aurais pas détesté ça.

Madame Soleil : Non, non, non ! Je suis sceptique de nature et pourtant je suis certaine d'une chose qui peut paraître extraordinaire, c'est qu'il y a en moi un guide.

Professeur Choron : Donc cet homme aux yeux bleus t'a dit : "A partir de 1970, Germaine, t'auras plus de malheurs !" et effectivement en 70 tu es interviewée par Pierre Dumayet.

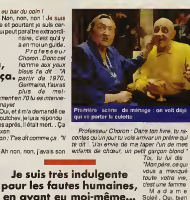
Madame Soleil : Oui, et il m'a demandé ce que je pensais de Kroutchev, je lui ai répondu "Il est fichu". Six mois après, il était mort... Ça a été pareil pour Nixon.

Professeur Choron : T'as dit comme ça : "Il est fichu".

Madame Soleil : Ah non, non, j'avais son thème, pardon. Mais tu ne crois pas à l'astrologie, mon cher professeur...

Professeur Choron : Mais si, ah j'y crois parfaitement : la bonne étoile elle est au-dessus de nous...

Madame Soleil : Ah quelle profession de foi, c'est extraordinaire !



Première scène de ménage : on voit déjà qui va porter la culotte.

Professeur Choron : Dans ton livre, tu racontes qu'un jour tu vois arriver un prêtre qui te dit : "J'ai envie de me taper l'un de mes enfants de chœur, un petit garçon blond." Toi, tu lui dis : "Monprère, ce qui vous a manqué toute votre vie, c'est une femme."

Je suis très indulgente pour les fautes humaines, en ayant eu moi-même...

Madame Soleil : Oui, bien sûr.

Professeur Choron : Alors, qu'est-ce que tu fais, Germaine, tu lui dis : "Va à Pigalle, tape-toi des putes !" et c'est ce qu'il a fait. Alors le prêtre est devenu souteneur, c'est ça ?

Madame Soleil : Ah non, pas du tout, le prêtre est devenu un monsieur qui a su ce que c'était que le côté charnel de la vie...

Professeur Choron : Alors résumons... tu reçois des couples qui partouzent chez toi, tu leur apprends à faire l'amour, t'envoies des prêtres baiser des putes, un jour même, un assassin est venu te trouver, résultat il est parti grâce à toi au Vénézuela où il vit tranquillement...

Madame Soleil : Oui, je suis très indulgente pour les fautes humaines, en ayant eu moi-même. Cet homme, je l'ai imaginé tout petit, bébé, et je me suis demandé : "Comment en est-il arrivé là ?" Qn a chacun ses points de vue, moi je suis une humaniste.

Professeur Choron : Pour conclure, Germaine, qu'est-ce que le bonheur ?

Madame Soleil : C'est d'abord la santé bien entendu, l'amour naturellement, mais c'est surtout une sorte de satisfaction d'être vivant, de voir des choses extraordinaires, d'admirer la nature, d'être bien dans sa peau et dans celle des autres et de n'avoir dans le cœur que de l'amour, de la joie, de l'humour. C'est ça le bonheur.



[illegible]

ASTRO MICRO

L'HOROSCOPE DE LA MICRO

PAR ZAGUS

Voici un véritable guide des logiciels remboursés par la Sécurité Sidérale... L'infini à la portée de toutes les bourses et en plus des conseils micromaniaques ! Ces indications ne sont bien entendu valables que pour les signes purs et durs. La dominante astrale, c'est l'affaire de Germaine Soleil...

BELIER
(21 mars-20 avril)
Cessez tout charlatanisme et arrêtez de jeter de la poudre aux yeux de vos collaborateurs ou de vos amis Comprenez une fois pour toutes que vous n'êtes pas le Magicien d'Oz **Bloodwych** vous tend les bras Les autres seront enfin tranquilles pendant une quinzaine, surtout si vous vous lancez dans **Zelda 2**

TAUREAU
(20 avril-21 mai)
Des rentrées d'argent pour vous, amis taurillons Allez donc faire un tour du côté de **The Colonel's Bequest** - l'oseille vous attend toute chaude ! Et ensuite directement au **Star Ship Rendez-vous**, les amours suivent

GEMEAUX
(21 mai-22 juin)
Les p'tits Gémeaux se suivent et ne se ressemblent pas quoi qu'en dise la chanson Vous avez envie de bouger et de tortiller du croupion ? C'est **Jumping Jack Son** qu'il vous faut !

CANCER
(22 juin-23 juillet)
La Lune a un rencard avec vous, c'est pas ce qu'elle a fait de mieux ces derniers temps Vous êtes un peu patraque sortez donc de **Life & Death** et courez vite faire un petit **Crazy Shot**

LION
(23 juillet-23 août)
Les erreurs s'accumulent, votre superbe en prend un coup et le travail s'en ressent Vous n en continuez pas moins à danser sur le fil du rasoir Détendez-vous ! Deux solutions **Centerfold Squares** ou **Leisure Suit Larry 3**

VIERGE
(23 août-23 septembre)
Ne lâchez pas d une main ce que vous retenez de l'autre vous risquez de rater les occasions qui s'offriront à vous durant cette quinzaine et dans tous les domaines Pour vous garantir des mauvaises surprises, ayez l'**Eye of Horus** car rien n'est **Impossamole**

BALANCE
(23 septembre-23 octobre)
Des soucis familiaux, une santé qui piétine un peu et des emmerdeurs à la pelle autour de vous ? Pas d'hésitation, faites appel au **Neuromancer** et enclenchez la **Red Alert**

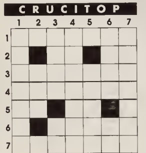
SCORPION
(23 octobre-23 novembre)
Des problèmes avec votre dulcinée ? Pour Mars elle est devant vous ; pour Pluton vous êtes derrière elle Les gens jasent et vous êtes la risée de votre quartier Direction **Skidz** et vive l'impassibilité des **Incorruptibles** !

SAGITTAIRE
(23 novembre-22 décembre)
Si en vous regardant dans une glace, vous trouvez que vous avez l air de plus en plus chevalin et qu'en plus les femmes vous fuient, participez au **Grand National** ou embarquez pour **Midwinter** ça vous remettra d aplomb

CAPRICORNE
(22 décembre-20 janvier)
Dur avec vous-même, dur avec les autres, vous recherchez depuis un certain temps l'impossible Engagez-vous dans le **Paris-Dakar 90** et allez donc voir ailleurs si vous n'y êtes pas déjà **The Lost Dutchman Mine** requiert votre coup de pioche

VERSEAU
(20 janvier 19 février)
Si vous galérez dans les **Rings of Medusa**, laissez tout tomber et cessez de faire votre autocritique - vous ne trompez personne ! Une bonne dose de **Dynamic Debugger** et vous repartirez en **Sherman M4**

POISSONS
(19 février-21 mars)
Regardez le monde en face on entre en ce moment dans votre jardin secret comme dans un moulin Réagissez, que diable ! Vous trouverez la sérénité dans **Windwalker**



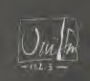
HORIZONTALEMENT

1. La micro en est un de vos principaux.
2. Interjection Conjonction de coordination.
3. Etat d Amérique peuplé de Jones.
4. Avec une telle voix, on devient vite une *Rock Star*
5. Note Métal précieux
6. Accablé de dettes
7. Il faut éviter de le faire avec les vies infinies

VERTICALEMENT

1. Larry le lézard s'y consacre à la "suit".
2. Explosif dans le désordre
3. Les poissons en sont bourrés Conjonction de coordination
4. Histoire de ninjas qui deviendra *Super*
5. Dans les cheminées
6. Acteur fétiche de Luc Besson
7. Skywalker en a connu plusieurs.

Solution dans le prochain numéro...



LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

MA.15 OMAR & THE HOWLERS BATACLAN
MA.15 JAH WOBBLE DUNOIS
DU MA.15 AU SA.19 FESTIVAL A AUBERVILLIERS AVEC BASHUNG - URBAN TRANCE - KHALED - INMATES
DU ME.16 AU SA.19 COUNTRY TIME IN PARIS BATACLAN
JE.17 KEZIA ... CLUB
VE.18 URBAN DANCE SQUAD ELYSÉE MONTMARTRE
SA.19 FESTIVAL DU ... QUENTIN
SA.19 FAITH NO MORE ELYSÉE MONTMARTRE
MA.22 BRUNE BOURBIER BATACLAN
ME.23 FIZZTONES NEW MORNING
ME.23 SOUTHERN PACIFIC ELYSÉE MONTMARTRE
JE.24 BAND OF HOLY JOY DUNOIS
VE.25 NICK CAVE OLYMPIA
SA.26 ANNA MAUM CAFÉ DE LA DANSE A CHOISY
LU.28 THE RAMONES ZENITH
MA.29 PETER HAMMILL ELYSÉE MONTMARTRE
ME.30 SATELLITES CIGALE

JUIN
VE.01 GARY MOORE OLYMPIA
LU.04 DOA DUNOIS
MA.05 DIED PRETTY BATACLAN
MA.05 INSPIRAL CARPETS ELYSÉE M...
MA.05 ULTRA VIVID SCENE NEW MORNING
ME.06 IN THE NURSERY NEW MORNING
LU.18 STRAY CATS ELYSÉE MONTMARTRE

... LE 30 AVRIL 1990 - PHOTO ...



TOUT LE MONDE S'EGORGE, SAUF NOUS !

Ça bande et ça dessine : BD !

[illegible]

LA BITE A URBAIN
(Edité par Delcourt)

[illegible]

L'EGORGEOIR
La Java des Gasparda
(Edité par Vanta d'Ouest)

[illegible] *LeGaspard* [illegible] Bandant), qui [illegible]

[illegible]

Et à ceux qu'aiment pas, qu'est-ce qu'on leur fait l'Omer ?!?

On les désorbite et on leur fourre le doigt bien dans l'fond pour leur gratter la comprenette...!

Non ! j'suis pas du genre à m'laisser sucer les croûtes pour voir si ça chatouille !

[illegible]

faire [illegible] Un petit [illegible]

Eric Satym









MICRO-COQUILLES

GREEN BERET
(envoyé par Stéphane Volle)

"Vous êtes seul contre une supériorité écrasante, avez-vous l'adresse et le nerf pour réussir ?"
On se le demande ! Tout dépend en fait de quel nerf il est question. .

MICROPROSE SOCCER
(envoyé aussi par Stéphane Volle)

"Le progrés est établit par le nombre de points gagner, chaque équipe reçoit 2 points gagnent, un point match à égalité, zéro pour le vaincu. La difference des buts est aussi pour les résultat égales, évitant des rejouages "
Comme ça au moins, c'est clair ! Même si ça dépasse un peu le quotient intellectuel du footballeur moyen

GNOST'N GOBLINS

"Le preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démonique "
Allons bon ! Même pour un gang de chevaliers superentraînés, difficile de lutter contre un seigneur démonique (deux qui le tiennent... trois qui abdiquent !)

BLAGUES A PART

[illegible]

[illegible]

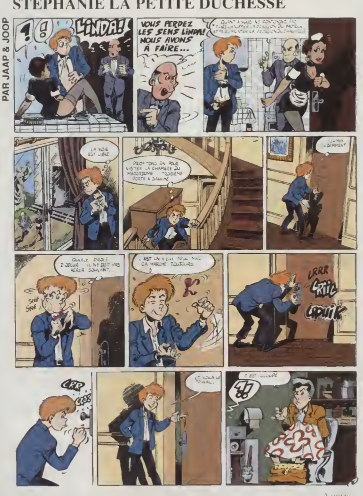
[illegible]

[illegible]

[illegible]

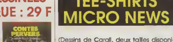
[illegible]

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos micro-coquilles à *Micro News, Blagues à part* (ou) *Micro-Coquilles, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre*. Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités)


STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE
PAR JAAP & JOOP
LINDA!
VOUS PERDEZ LES SENS LINDA! NOUS AVONS À FAIRE...
LA VOIE EST LIBRE
MAJORDOME
SNIF SNIF
LRRR
CRIIC
CROUIK
CRRR
A suivre

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES*
PRIX UNIQUE : 29 F



1 Joop & Joop
NATHALIE LA PETITE NOTESSE

2 Regine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS



3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Ratundo
EX LIBRIS EROTICIS

5 Alex Varenne
CARRE NOIR

6 Cleland, Caveil, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carall, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX : 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! · 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :
LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS : domaine public : les disquettes les plus hard : attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n 3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n 1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n 3 (Asiatic Beauties)
FESS n 4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n 7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n 9 (Samantha Fox)
FESS n 10 (Maxi porno : 1 Mo de RAM)

AMSTRAD CPC (Prix 35 F)
FESS n 1 (Amour)

COMMODORE 64
FESS n 12 (Girls girls girls)
FESS n°13 (Sex Castle)



Bon de commande a envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : ____
Adresse : ____
Tél. : ____

Règlement : je joins ☐ **chèque bancaire**
☐ **CCP** ☐ **mandat-lettre**

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	



UNE SOURIS VERTE...

Après des souris et des hommes, voici des souris et des ninjas. Apparemment pas grande différence si ce n'est la légèreté des fringues de la gent féminoludique.

Salut les p'tits gars ! Pour commencer, je ne résiste pas au plaisir de vous faire partager notre hilarité devant cette étrange publicité publiée dans une revue professionnelle et qui aurait pu figurer dans notre rubrique Microcoquilles. On suppose que les caractéristiques techniques indiquées à côté de la photo s'appliquent à la machine qu'on aperçoit avec difficulté derrière la charmante playmate. Mais on est en droit de se demander si il ne s'agirait pas plutôt des mensurations de la demoiselle. Si oui, on est à la fois intrigué et ému par l'indication de la profondeur. Quant au prix, le moins qu'on puisse dire est qu'il est à la portée de toutes les bourses. .

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Hauteur : 1,70 m

Largeur : 0,50 m

Profondeur : 0,60 m

MONNAYEUR ÉLECTRONIQUE

1, 2, 5 F.

10 F (nouvelles et anciennes pieces)

MOUSIN' AROUND (Bally)

On reste dans les histoires de souris avec ce flipper plein de rongeurs. Un véritable flipper à scénario dans lequel vous devrez piquer du fromage et éviter divers pièges pour foncer vous mettre à l'abri dans votre trou de souris. Les cibles sont des tranches de fromage et la traditionnelle "capture" prend ici le look d'une tapette à rat avec un gros morceau de gruyère pour appât. Grâce à votre agilité et à votre petite taille, vous réussirez à vous faufiler à travers les rampes qui mènent à divers bonus, dont le plus fameux porte le nom évocateur de "Cheesy Bonus". Mais pour faire un score maximum, le mieux est encore de pénétrer dans un immense cube de gruyère pour se remplir la panse, puis de ressortir par un des trous. Retournez ensuite plusieurs fois dans votre "souricière, sweet souricière" pour y stocker votre butin et vous bénéficierez de l'extra-ball. Un flipper plein de surprises qui nécessite des nerfs d'acier et des réflexes aiguisés. Tapettes s'abstenir !

SHADOW DANCER

SHADOW DANCER (Sega)

Ce n'est pas la première fois qu'on trouve un ninja dans une salle d'arcade, mais c'est la première fois que l'un d'eux s'en va combattre le mal aidé de son fidèle clébard. Le toutou à sa mémère se défend plutôt bien, même si ce n'est pas vous qui le dirigez mais l'ordinateur. Il saute à la gorge des méchants gangsters afin de les immobiliser (vous bougeriez, vous, avec un berger allemand accroché à la pomme d'adam ?) pendant que son maître porte le coup de grâce. Le ninja parcourt les rues de la ville afin de désamorcer des bombes à retardement, ce qui, on le comprendra aisément, déclenche la colère de ceux qui les ont déposées. Les odieux malfaiteurs ne vont donc pas hésiter à aller toucher deux mots à notre ninja saboteur qui fait rien qu'à démolir le travail des autres ! Evidemment, à chaque fin de niveau vous devrez affronter le costaud de service. Dès que vous l'aurez achevé, vous passerez à une séquence en 3D dans laquelle vous devez jeter des shunkens sur les salopiauds qui surgissent du fond de l'écran. Ça ne vous rappelle rien ? Si ? *Shinobi* peut-être ? Bravo ! Remarquez, ça n'a rien de bien étonnant puisque Shadow Dancer a été développé par les mêmes programmeurs. Notons au passage que les bougres ne se sont pas foulés puisque les routines de combats sont exactement les mêmes que celles de *Shinobi*. Seules différences : les graphismes ont changé et le cabot ne faisait pas partie de la tête la dernière fois. Une occasion de vérifier que le chien est toujours le meilleur ami de l'homme - enfin ça dépend quel homme !

Pinball Willy.


LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
LE CYCLOPE
DONNEZ-LUI SA LUNETTE
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
LE SERPENT
NE PERDEZ PAS LA TÊTE
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
LA PINCE À ÉPILER
PRÉPAREZ VOS MOUCHOIRS
THE TOYOTTES
THE TOYOTTES
THE TOYOTTES
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
BARNABÉ
IL N'EST JAMAIS TROP CHOUCHOUTÉ
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
LA MAIN
TOUCHE PAS À MON TOYOTTE
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
VIE SUPPLÉMENTAIRE
BRISEZ LA GLACE EN CAS D'URGENCE.
THE TOYOTTES
THE TOYOTTES
THE TOYOTTES
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
LE SNARKBULL
ATTENTION DANGER
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
LES MERCENAIRES
À FUIR DE TOUTE URGENCE
LES BONS TUYAUX
CYPRIEN
LE FROM
SUIVEZ-LE

TELE-VISIONS

Nous le savons : à part la lecture de votre Micro News favori, plus rien dans la vie ne vous intéresse. Soit, mais si vous avez un moment, n'hésitez pas à allumer votre télévision. Pour éviter de tomber nez à nez avec Danièle Gilbert, Bioman, Jean-Claude Bourret où autres zombies lobotomisés, voilà un truc infaillible : allumez votre poste le mercredi à partir de 17 heures et appuyez sur le bouton de la troisième chaîne. Vous découvrirez alors avec émerveillement une émission sympanommée **Une pêche d'enfer**, pleine de trucs et d'astuces pour s'informer, sortir ou gagner de l'argent.

Avec notre concours, Olivier Segonda vous parlera chaque semaine des dernières nouveautés du monde de la micro dans la rubrique "La pêche et le noyau" La pêche, ça correspond à peu près aux bons vieux "Tops" de chez nous, quant aux noyaux ils entretiennent un étroit lien de parenté avec nos chères "poubelles". Ça promet !



L'ULTIME BATON DE JOIE ?

Entre autres curiosités (ex-chanteurs, homosexuels notoires, communistes, phénomènes de foire, etc.) Micro News s'enorgueillit d'un pittoresque cimetière de joysticks qui n'a rien à envier, tout au moins en quantité, au charnier de Timisoara, sauf que là, au moins, on est vraiment sûr que c'est nous qui les avons massacrés. C'est donc avec une appréhension légitime et une émotion non dissimulée que le tout nouveau joystick de Sega - le **Gravis** - pénétra en tremblant dans la salle de rédaction afin d'y subir les premiers outrages. L'animal, d'origine canadienne, semble au premier abord suffisament costaud pour résister aux puissants trappeurs qui peuplent ces contrées sauvages. Il est muni de trois boutons de tir (un sur le manche, deux sur le plateau) activables séparément, d'un manche rembourré qui assure une excellente prise en main et d'une molette qui permet de régler la résistance de la manette Bien que très lointain parent du Marsupilami, il en a hérité sa longue queue : deux mètres de câble (plus de problème pour continuer à jouer sans bouton de pause depuis les toilettes) Seul petit reproche, pour 350 F, on aurait aimé trouver un tir automatique et des ventouses, ce qui aurait évité d'avoir les deux mains bloquées

Pour le moment, et après une semaine de stage commando dans nos locaux, la bestiole résiste encore vaillamment au traitement inhumain que nous lui faisons subir Le fabriquant, optimiste et courageux, propose une garantie d'un an Notre animal attendra-t-il le 366 ème jour pour craquer ?

VIVA SEGA !

Hourra ! Ils se sont abonnés à Micro News et ils ont gagné chacun un **Super System Sega** comprenant la console, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D et le jeu *Missile Defense 3D*.

- Lilian Beuvelot, 47, avenue Patton, 54320 Maxeville

- Luc Sengel, 2, rue du Saumon, 67000 Strasbourg

- Régis Charpentier, 4, rue du Chanoine Bonnard, 21470 Brazey en Plaine.

- Janine Nobecourt, La Garenne, 02150 Sissonne.

FILS DE BUT !

Du foot, du foot et encore du foot ! Et même si vous n'en avez rien à foot, en s'en foot, on vous en colle quand même ! La coupe du monde étant proche, tous les éditeurs se dépêchent de sortir leurs simulations, se disant qu'il y a sûrement du fric à ramasser .. Virgin Games s'y met aussi avec **Worldcup Soccer Italia 90** sur Amiga, ST, C64, CPC et PC. Parmi la vague de softs dédiés à la baballe à points noirs qui nous submerge actuellement, celui-ci a au moins l'avantage d'être drôle. Le terrain est présenté en vue de dessus/trois-quart et les graphismes sont étonnamment détaillés (on voit même les moustaches des joueurs !). Des photographes et des CRS accompagnés de leurs fidèles bergers allemands suivent le match depuis le bord du terrain Le jeu est très facile à prendre en main et procure un plaisir immédiat Bien entendu, toutes les options classiques sont disponibles dribbles, passes, pénaltys, corners, mais aussi des tacles mal intentionnés qui ont pour effet de faire sortir le joueur adverse sur un brancard porté par deux infirmiers. Méfiez-vous, cette façon bien pratique de réduire le nombre d' adversaires sur le terrain n'est pas forcément rentable puisque l'arbitre peut expulser les joueurs trop violents du terrain en sortant son petit carton rouge. *W C Soccer* (on forçant un peu, même le titre est rigolo !) n'est peut être pas le meilleur jeu de foot actuellement disponible, mais il est en tout cas le plus sympathique. Rendez-vous dans le prochain numéro pour le test définitif

Rédacteur en chef :
Jean Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint
Georges Brize
Secrétaire de rédaction
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directeur de conscience :
Professeur Choron
Chef de publicité :
Bruno Keller
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Yves Zagnoni
Maquettiste :
Sylvie De Silva
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet,
Laurant,
Vincent Levet,
Olivier Marsnerie,
Ludovic Monnerat,
Michael Touzé, Zagus
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza
Gordon Houghton ,
Tony Takoushi (GB),
Fred Schearlig (RFA),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations
Carali, Coucho, Cuneo, Jaap
Larbi, Lerouge, Lidwine
Rasheed, Vuillamin
Flashage :
Janjac
Photogravure .
Photocop
Impression:
Rotolaf
Dépôt légal :
2ème trimestre 1990
ISSN 0984 9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S A
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47 25 72 75
P.-D.G.,
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes :
Sordiap (numéro vert
(1) 05 34 84 20 terminal E87)
Membre inscrit à l'OJD




PLUS
DE TUBES
MOINS
DE PUB!
SKYROCK
LA SUPERRADIO
"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE: MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE: MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

Dragonflight

THALION

ATARI ST

ATARI ST

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

GRANDSLAM et **THALION** vous proposent **DRAGONFLIGHT**, un jeu de role traditionnel passionnant

Vous dirigez quatre joueurs qui doivent retrouver la magie perdue et les dragons qui se sont echappés vers un monde ou seul le chaos régne

DRAGONFLIGHT possède une réelle dimension de jeu, des sons atmospheriques et des images fantastiques Il comprend aussi :

- 10 donjons avec jusqu'à 14 niveaux
- Une carte extrêmement detailiée du monde imaginaire
- Des séquences animees comme des films.

Une nouvelle de fantaisie fiction merveilleusement illustrée Beaucoup de caracteristiques de qualite.

DRAGONFLIGHT est le resultat d un travail de 10 ans dans le developpement technique privilegiant avant tout la qualite

DISTRIBUE PAR UBISOFT

1, voie Félix Eboue
94000 Créteil

Disponible sur
ST
AMIGA
IBM PC

GRANDSLAM